



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Alek Koivu

Fantasiaa ja Futuraa

Typografia videopeleissä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

20.4.2018

Tekijä(t) Otsikko	Alek Koivu Fantasiaa ja Futuraa – typografia videopeleissä
Sivumäärä Aika	45 sivua 20.4.2018
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Kai Talonpoika
<p>Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan typografisia ratkaisuja ja niiden käytettävyyttä videopeleissä. Työssä kartoitetaan, millaisia valintoja esitellyissä videopeleissä on tehty. Valintoja analysoidaan niiden toimivuuden, tarkoituksen ja saavutettavuuden näkökulmasta. Työ on teoriasidonnainen aineistoanalyysi, ja sen näkökulma on suunnittelijälähtöinen.</p> <p>Työssä on neljä lukua. Ensimmäinen luku koostuu johdannosta. Toisessa luvussa tarkastellaan videopelien yleistä typografiaa ja tarkastelussa hyödynnetään ja sovelletaan painettuun tekstiin tarkoitettuja periaatteita. Kolmannessa luvussa keskitytään analysoimaan typografisia ratkaisuja sen mukaan, onko ne suunnattu pelaajalle vai pelissä esiintyville hahmoille. Luvussa käydään läpi myös käyttöliittymiä, ja niiden toimivuutta peleissä. Neljännessä luvussa käsitellään saavutettavuutta ja sen merkitystä videopeleissä. Opinnäytetyössä analysoidun pelien saavutettavuutta arvioidaan ja tuodaan esille mahdollisia onnistumisia ja ongelmakohtia.</p> <p>Johtopäätöksenä voidaan todeta, että typografian rooli korostuu digitaalisessa mediassa. Typografialla on enemmän ominaisuuksia, joihin on kiinnitettävä suunnittelutyössä huomiota verrattuna painettuun mediaan. Videopelien saavutettavuus on viime vuosina parantunut, mutta jotta videopelit ja niiden typografia olisi aidosti kaikkien saavutettavissa, työtä on tehtävä vielä paljon.</p>	
Avainsanat	graafinen suunnittelu, typografia, videopelit, saavutettavuus, diegesis

Author(s) Title	Alek Koivu Fantasy and Futura – Typography in Video Games
Number of Pages Date	45 pages 20 April 2018
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Kai Talonpoika, Senior Lecturer
<p>This thesis examines the typography and its usability in video games. The work's goal is to study what kind of choices have been in the games presented in this thesis. The typographic choices are analysed based on their functionality, purpose and accessibility. The thesis was published in the spring 2018. It is a theory based material analysis and it is written from a designer's point of view.</p> <p>The work consists of three chapters. In the first chapter, typography is examined in video games on the general level. The principles used in the analysis have been traditionally used in the examination of printed media. In the second chapter, the typographic choices are examined based on whether they are directed to the players or to the playable characters themselves. The chapter also covers the games' user interfaces and their usability as a whole. In the third and final chapter, we examine accessibility and its role in video games. The games presented in the thesis are evaluated and the potential positive and negative notes are brought up for closer inspection.</p> <p>In conclusion, it was possible to find that in the digital media the role of typography becomes emphasised. There are more properties that need to be taken into account when designing a typographic look, compared to the printed medium. The accessibility in video games has improved over the course of years, however, in order for the game typography to be acces-sible to everyone, there is still a lot of work to do.</p>	
Keywords	graphic design, typography, video games, accessibility, diegesis

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Videopelien typografiset valinnat	3
2.1	Kontrastit	4
2.2	Luettavuus	7
2.3	Harmonia ja tarkoitus	12
3	Diegesisteoria videopeleissä	15
3.1	Diegesis – mikä se on?	15
3.2	Diegesisteorian diagrammi	17
3.2.1	Pelaajalle suunnatut elementit	18
3.2.2	Pelihahmolle suunnatut elementit	21
3.3	Warframe	25
3.4	Destiny 2	27
4	Saavutettavuus	31
4.1	The Last Door	34
4.2	Overwatch	37
5	Yhteenveto	44
	Lähteet	46
	Kuvalähteet	48
	Työssä käsitellyt pelit	49

1 Johdanto

Nykyajan maailma on kyllästetty informaatiolla. Kaikkialla on tekstiä, joka välittää lukijalle jonkinlaista tietoa. Jos esine tai tuote on hyvin suunniteltu, tekstin sommitteluun ja visuaalisuuteen ei kiinnitä huomiota. Usein sanotaankin, että hyvä typografia on huomaamatonta.

Typografia ei kuitenkaan rajoitu pelkästään painettuihin tuotteisiin. Siellä, missä on tarve välittää informaatiota, on myös typografiaa. Videopelit ovat pelisuunnittelijoiden digitaalinen tuote, jolla he koettavat luoda yhteyden kuluttajaan. Myös pelit sisältävät informaatiota, joka vaatii visualisointia ja typografiaa, ja tässä opinnäytetyössä tarkastelen, millainen rooli typografialla on videopeleissä. Kartoitan, millaisiin asioihin videopelitypografiaa suunniteltaessa on kiinnitettävä huomiota. Käsittelen tämän lisäksi, miten typografia on sidoksissa käyttöliittymiin ja miten saavutettavuus toimii typografian suunnittelussa.

Opinnäytetyö on rajattu käsittelemään typografiaa. Kirjaintyyppien diegeettisyyden tarkastelun tueksi esittelen diegesisteoriaa lähemmin. Tässä työssä diegesiksellä viitataan siihen maailmaan, johon pelin juoni ja hahmot sijoittuvat. Keskityn diegesistä käsittelevässä luvussa käyttöliittymiin lähestyen aihetta graafisen suunnittelun ja typografian näkökulmasta. Sivuan tämän lisäksi työssäni symbolien ja piktogrammien tärkeyttä informaation visualisoinnissa. Keskityn kuitenkin siihen, miten typografiset ratkaisut vaikuttavat pelimaailmojen tunnelmien ja kokonaisuuksien luomiseen käyttöliittymäratkaisujen ohella. Tarkastelen tämän lisäksi videopelien ja niiden typografian saavutettavuutta. Avaan, mitä saavutettavuudella tarkoitetaan, millaisia ratkaisuja saavutettavuuden näkökulmasta peleissä on viime vuosina tehty ja millaiset ratkaisut mahdollistavat paremman saavutettavuuden videopeleissä. Saavutettavuutta tarkasteltaessa jätän rajauksen ulkopuolelle motoriikkaan liittyvät ratkaisut ja keskityn enemmän siihen, mitkä ratkaisut parantavat erityisesti tekstien luettavuutta ja jäsentelyä. Typografian tarkastelun tueksi otan mukaan värien saavutettavuuden, sillä väreillä on mahdollista vaikuttaa merkittävästi typografiseen kontrastiin, selkeyteen ja luettavuuteen (Itkonen 2012).

Työ on toteutettu vuoden 2018 keväällä. Kuvat, tieto ja havainnot, joita olen tehnyt, sijoittuvat pelien tilaan työn tekovaiheessa. En esimerkiksi keskity pelien mahdollisiin vanhoihin käyttöliittymiin, jotka ovat muuttuneet vuosien mittaan vaan keskityn siihen, miltä

ne näyttävät tällä hetkellä PC- ja konsoliympäristössä. Tämä on huomioitava tarkasteltaessa muun muassa Digital Extremes -yhtiön kehittämää toiminta-ammuskelupeli Warframea. Pelin käyttöliittymä on muuttunut merkittävästi sen julkaisun, vuoden 2013 jälkeen. Pelin yksi pääsuunnittelijoista Steve Sinclair esitteli Twitter-tilillään tämän työn kirjoittamisen aikana myös täysin uusia käyttöliittymiä, jotka lisätään Warframeen myöhemmin. Informaatio, jota analysoin työn tekohetkellä, on siis erittäin ajankohtaista, ja työ kuuluu lukea tämä huomioituna.

Tarkastelun tukena hyödynnän kuvakaappauksia työssä analysoiduista peleistä. Tavoitteenani on käyttää sellaista kuvamateriaalia, jonka avulla työssäni läpikäytävä termistö avautuu lukijalle, ja joka tukee teoriaa. Tämän lisäksi etsin tietoa videopelisiin ja videopelien käyttöliittymiin painottuvista blogeista.

Toisessa luvussa käsittelen videopelitypografiaa yleisesti ja tarkastelen niitä asioita, joita typografian ja käyttöliittymien suunnittelussa on otettava huomioon. Avaan typografian yleisimpiä käsitteitä ja käyn läpi fonttien kontrasteja, luettavuutta sekä tarkoitusta videopelisiin liittyen. Kolmannessa luvussa tarkastelen typografian ja käyttöliittymien diegeettisyyttä. Diegesis on termi, jota käytetään perinteisesti tarkasteltaessa tarinankerrontaa elokuvissa, kirjallisuudessa sekä teatterissa. Tässä työssä tarkastelen, kuinka se näytetään videopelissä, ja millaisia ratkaisuja typografian ja käyttöliittymäsuunnittelun nojalla on mahdollista tehdä, jotta diegeettinen kokemus tulee peleissä paremmin esille. Neljännessä luvussa käsittelen saavutettavuutta. Avaan näkökulmia ja väitteitä, jotka perustuvat sekä tutkijoiden että pelaajien kommentteihin. Käyn läpi typografisia teoksia hyödyntäen, millaiset aspektit vaikuttavat typografiaan, tekstin luettavuuteen ja toimivuuteen. Käsittelen alaluvuissa The Last Door -pelin, jolle on suunniteltu lukihäiriöisten fontti, sekä Overwatchin typografista ilmettä saavutettavuuden näkökulmasta. Viimeisessä luvussa on yhteenveto ja reflektointia opinnäytetyön kirjoitusprosessista.

Lähestyn valitsemaani aihetta graafisen suunnittelijan analysoivasta näkökulmasta. Työ on tarkoitettu typografiasta ja pelisuunnittelusta kiinnostuneille sekä heille, jotka ovat kiinnostuneita käyttöliittymien ja videopelien graafisesta ilmeestä.

2 Videopelien typografiset valinnat

Pelaajan kokemus pelistä on vahvasti sidoksissa siihen, kuinka onnistuneesti typografia on tuotu esiin pelissä (Mertz 2015). Yksinkertaisuudessaan typografia tarkoittaa tekstin esitysasun muotoilua. Graafinen suunnittelu perustuu estetiikan, tyylin ja informatiivisuuden tasapainoon (Koponen, Hildén & Vapaasalo 2016, 269). Kun kyse on peleistä ja peliympäristöstä, typografinen tyyli ja sen informatiivisuuden rooli nousee erityisen vahvasti esille - onnistuneet typografiset valinnat voivat esimerkiksi ylläpitää pelin tyyllistä punaista lankaa sekä vahvistaa pelin teemaa (ks. 2.3). Puolestaan huonolla typografialla on uhkana hajottaa pelin muutoin yhtenäinen ilme ja viedä pelaaja pois siitä maailmasta, jonka suunnittelija on luonut (ks. 2.2). (Mertz 2015.)

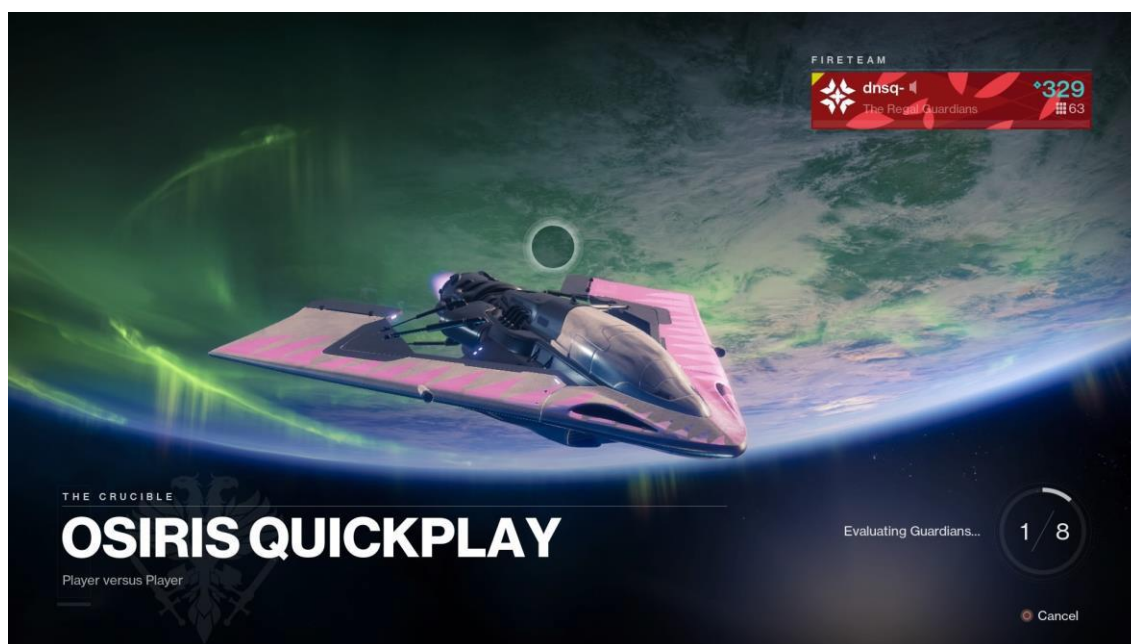
Markus Itkonen on suomalainen graafikko, taiteen tohtori ja tietokirjailija, joka on erikoistunut typografiaan (Itkonen n.d.). Teoksissaan hän käsittelee typografian lainalaisuuksia ja sääntöjä ensisijaisesti painotuotteiden näkökulmasta, minkä vuoksi kaikkia sääntöjä ei voi soveltaa suoraan videopeliympäristöön. Itkonen esimerkiksi mainitsee, että sekä hyvässä taiteessa että viestinnässä tarvitaan kontrastia, sillä se asettaa asiat haluttuihin suhteisiin. Hän kirjoittaa, että ilman kontrastia ei ole rytmiä, ja edelleen ilman rytmiä ei ole vaihtelua; ilman rytmiä vastaanottajan mielenkiinto lopahtaa. (Itkonen 2012, 81.)

Carol Mertz on yhdysvaltalainen pelisuunnittelija ja videopeleihin keskittyneen PixelPop Festin järjestäjä. Poiketen Itkosesta hän mainitsee, että suunniteltaessa videopeleille typografiaa, pääpainotus ja huomio on pidettävä kolmessa asiassa: kirjaintyyppin eli fontin luettavuudessa, harmoniassa ja fontin tarkoituksessa (Mertz 2015). Jukka Korpela, suomalainen datateknikko ja tietokirjailija, tuo esille tekstin esittämisen erot kuvaruudun ja painetun median välillä. Hän kuitenkin mainitsee, että peruskysymykset ovat olennaisia myös kuvaruudulla, ja toteutustavasta riippumatta ratkaisujen periaatteet pysyvät samantyyppisinä. (Korpela 2010, 20.) Siinä missä kontrastia ja rytmiä vaaditaan pelitypografian suunnitteluun, Itkosen luettelemia elementtejä on kenties hankala soveltaa suoraan pelitypografiaan – videopeleissä katsojan eli pelaajan mielenkiinto koetetaan saada muilla keinoin, ja niissä tekstin ensisijainen rooli on viestintä. Koen, että tekstikontrastia on toki tuotava esille, mutta sen on toimittava siten, että se tuo jo valmiiksi täyteen ruutuun lisää tietoa korostamalla tärkeimpiä elementtejä, pitäen kuitenkin huolta, ettei luettavuus ja fontin harmonia kärsi. Siksi väitän, että kontrastin tärkein rooli onkin toimia yhtenä osana parantamassa pelin saavutettavuutta, jota käsitelen luvussa 4.

2.1 Kontrastit

Tarkasteltaessa, millä tavoin tekstiin on mahdollista lisätä kontrastia, Itkonen luettelee neljä tärkeintä tekijää: kirjaintyytin koko, muoto, vahvuus ja väri (Itkonen 2012, 81).

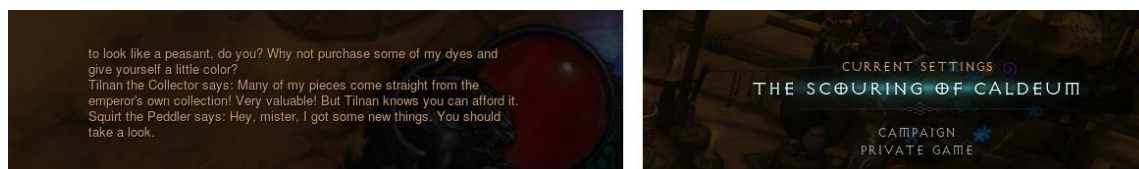
Kokokontrastissa kontrasti halutaan luoda tekstissä esiintyvien pistekokojen eli fontin kokojen erolla. Tyypillisin esimerkki kokokontrastista on otsikko, ingressi ja leipäteksti. Sääntönä on, että kahden kirjainkoon ero ei saa olla niin pieni, että muutos vaikuttaa virheeltä (Itkonen 2012, 81). Kokokontrastia näkyy usein peliympäristössä, ja esimerkiksi Bungien kehittämä Destiny-sarja hyödyntää tätä useissa valikkonäkymissä. Erityisesti vuonna 2017 julkaistussa Destiny 2:ssa kontrasti viety on pitkälle. Kun pelaaja esimerkiksi valitsee seuraavan tehtävän eräänlaisena päänavigaationa toimivassa ”orbitissa”, määränpään nimi ilmestyy vasempaan alanurkkaan huomattavasti suuremmalla pistekoolla muuhun ruudun informaation verrattuna, kuten kuviossa 1 esitetään.



Kuvio 1. Destiny 2:ssa esiintyvä päänavigaationäkymä, jossa on hyödynnetty kokokontrastia.

Toinen käsiteltävä kontrasti on muotokontrasti. Tarpeeksi vahvan muotokontrastin luomiseen vaaditaan kaksi toisistaan vahvasti poikkeavaa kirjaintyyppiä (Itkonen 2012, 81). Klassisin tällainen kontrasti on groteskin ja antiikvan yhdistelmä, ja erityisesti 2000-luvun alussa tämä yhdistelmä olikin suosittua. Tyypillisesti tällaista groteski-antiikva-yhdistelmää ei kuitenkaan näe kovin usein suuren budjetin peleissä. Kuitenkin esimerkiksi

Blizzard Entertainmentin vuonna 2012 julkaisema toimintapeli Diablo 3 yhdistelee otsikkofontti Exocetia sekä erittäin tunnettua groteskia, vuonna 1957 julkaistua Helveticaa. Diablo-sarja perustuu vahvasti perinteisen hyvän ja pahan, demonien ja enkelien taisteluun, ja siihen valittu kirjaintyyppi tukee tätä tunnelmaa vahvasti. Koska niin sanotuksi lippulaivafontiksi on valittu näyttävä Exocet, sen pariksi on haluttu valita groteski, joka tasapainottelee ja tuo keveyttä pelin muuten vahvaan tyyliin (kuvio 2).



Kuvio 2. Exocet-kirjaintyyppi ja sen kanssa toimiva Helvetica.

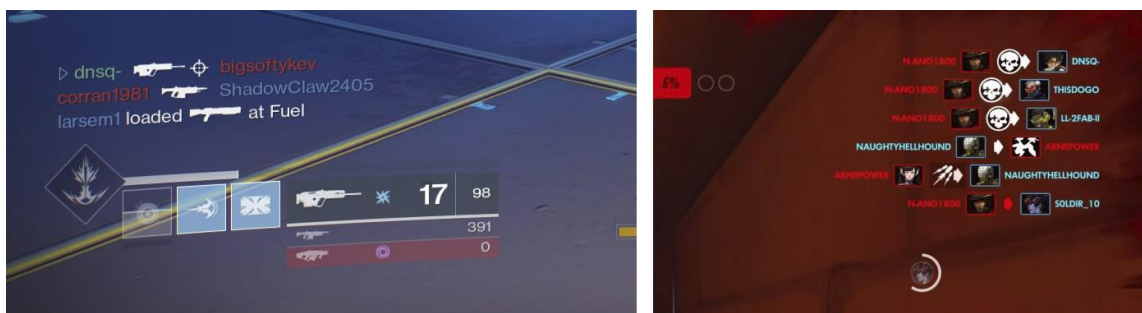
Toisinaan muotokontrastin jättäminen väliin saattaa olla pelisuunnittelussa tietoinenkin valinta, sillä muun muassa Destiny 2 käyttää käyttöliittymissään Helvetican digitaaliseen ympäristöön muokattua variaatiota Neue Haas Groteskia (Bungie n.d.), ja Destiny 2:ssa tekstien kontrasti perustuu enemmän kokoon ja vahvuuteen. Destiny-sarja sisältää lisäksi runsaasti ikonografiaa ja logoja, jolloin useamman kirjaintyyppin lisääminen kyseiseen peliin ei toisi maailmaan lisäarvoa. Mertz mainitseekin, että kirjaintyyppiä valittaessa on tärkeä kiinnittää huomiota myös pelin harmoniaan ja siihen, sopiiko valinta pelin yleisilmeeseen ja teemaan (Mertz 2015). Keskityn tähän alaluvussa 2.3. tarkemmin.

Kolmas kontrasti, vahvuuskontrasti, liittyy fonttien leikkauksiin. Tarpeeksi suuri kontrasti syntyy, kun tekstissä rinnastetaan groteskin kaksi eri lihavuutta (Itkonen 2012, 82). Teoriassa Destiny 2:ssa esiintyvä kokokontrasti on mahdollista tulkita myös vahvuuskontrastiksi, sillä edellä esitetty kuvio 1 sisältää tekstin ”Osiris Quickplay”, jonka leikkaus lähentelee erittäin paksua Blackia, ja sen yläpuolella esiintyy pieni teksti ”The Crucible”, jonka leikkaus on joko Regular tai Book. Destiny 2:ssa navigaationäkymien tekstikontrasti perustuu kuitenkin enemmän kokoon kuin vahvuuteen. Vahvuuskontrastin tulisi näkyä helpommin kuin nojautumalla ensin johonkin toiseen kontrastiin.

Viimeinen ja kenties videopelien näkökulmasta tärkein kontrastin keino on värikontrasti. Tällä kontrastilla voidaan korostaa mm. yhdyssanan tai yhdysnimen eri osia tai kokonaisia sanoja halutulla tavalla (Itkonen 2012, 82). Tämä on tärkeää ympäristössä, jossa tausta voi olla värikästä ja hyvinkin dynaamista, jolloin tärkein, esimerkiksi termi, esine

tai objektiivinen eli tehtävä, on mahdollista tuoda esille pienellä vaivalla. Kirjaintyyppiä valittaessa onkin kiinnitettävä huomiota muun muassa siihen, kuinka hyvin se erottuu taustasta, ja mihin kohtaan taustaa käyttöliittymien teksti asetellaan. On huomioitava, ettei teksti ole ristiriidassa taustaan nähden, ja että kontrasti on tarpeeksi kirkas myös pelaajille, joilla on huono näkö (Mertz, 2015).

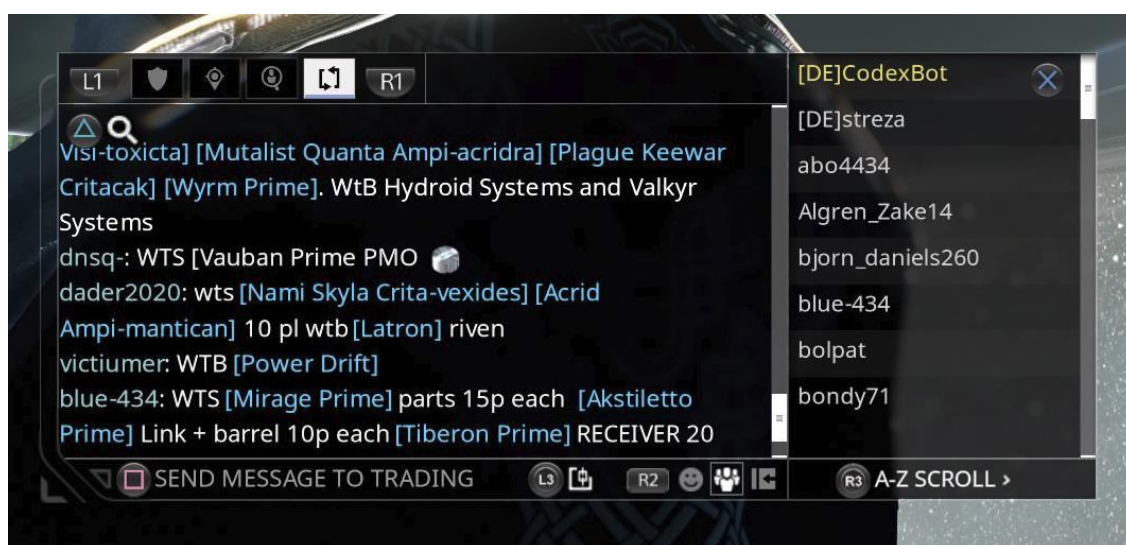
Värikontrastia käytetään useimmiten esimerkiksi player versus player eli PVP-peleissä. Tällaisissa peleissä pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, ja klassisesti pelaajat on jaettu kahteen, noin viiden pelaajan joukkueisiin. PVP-peleissä vastakkaisessa tiimissä olevan vihollispelaajan nimi tuodaan tyypillisesti esille punaisella tekstillä, kun puolestaan oman joukkueen pelaajien nimet näytetään joko vihreällä tai sinisellä. Tiedot pelit mahdollistavat värien muuttamisen erilaisten värisokeuden mukaan, mitä käsittelen tarkemmin luvussa 4. Usein pelattavan hahmon on myös mahdollista käyttää niin sanottuja super-taitoja eli pelihahmon vahvimpia kykyjä, jotka voidaan merkitä ruudulla eri värillä tai ikonilla. Esimerkiksi Destiny 2 käyttää keltaista tekstiä sekä ikonia symboloimaan kyseisen erikois-taidon käyttöä. Sen sijaan vuonna 2016 julkaistu, Blizzard Entertainmentin kehittämä ammuskelupeli Overwatch hyödyntää sinistä ikonia välittämään samankaltaista tietoa (kuvio 3).



Kuvio 3. Vihreän, sinisen ja punaisen tekstin sekä ikonien käyttö Destiny 2:ssa vasemmalla. Sinisen ja punaisen tekstin sekä ikonien käyttö Overwatchissa oikealla.

Yllä esitetty kuvio tuo myös esille runsaan ikonien käytön, joita yhdistellään värikontrastin kanssa. Mahdollinen syy tähän on se, että kyseisille taidoille ja aseille, joita peleissä esiintyy, ei ole vakiintuneita nimiä, vaan nimet ovat varta vasten kyseisille peleille suunniteltuja ja keksittyjä, muun muassa Tractor Cannon tai Rip-Tire – vapaasti suomennettuina *traktorikanuuna* ja *repijä-rengas*. Näitä esimerkkejä saattaa siis olla hyvin hankala tai toisinaan jopa mahdoton kääntää toimivasti eri kielille, jolloin ikonien käyttö mahdollistaa tämän tiedon välittämisen universaalisti.

Edellä mainittujen pelien lisäksi värikontrasti on vahvasti läsnä myös Warframessa. Peli sisältää erilaisia chat-ikkunoita, joissa pelaajan on mahdollista viestitellä muiden pelaajien kanssa. Keskustelut ovat kaikissa ikkunoissa luonteeltaan erilaisia, mutta erityisesti pelimaailmassa esiintyvien esineiden kaupankäynti eli trade chat hyödyntää värikontrastia. Trade chat toimii esimerkkinä siitä, kuinka perinteistä HTML-sivujen linkitystä on mahdollista hyödyntää myös peliympäristöön. HTML-linkkien oletusarvo on se, että perustilassa klikattavan linkin tekstin väri on sininen (Korpela 2010, 40–41). Warframessa pelaajan on mahdollista käyttää hakasulkuja luomaan linkki tiettyyn esineeseen, esimerkiksi [Vauban Prime]. Tämä luo chatiin linkin, joka näkyy sinisenä. Jos toinen hakasulkeista puuttuu, teksti pysyy tavallisena, eikä linkkiä ilmesty.



Kuvio 4. Näkymä Warframen chat-ikkunasta ja kaupankäyntiin keskittyvästä keskustelusta ja tavaroiden linkityksestä. Vauban Prime -tuote on yritetty linkittää, mutta toisen hakasulkeen puuttuessa linkkiä ei synny.

Yllä oleva kuvio 4 esittää, kuinka kyseinen värikontrasti toimii käytännössä linkeissä. Kuvassa näkyy, jos linkkiä ei ole onnistuttu kirjoittamaan pelin haluamalla tavalla.

2.2 Luettavuus

Kun tarkastellaan mitä tahansa videopeliä, jossa toiminta tai runsas tapahtumien määrä ruudulla on keskiössä, muun muassa ohjeiden, sen hetkisen tehtävän ja muun relevantin tiedon on pysyttävä mahdollisimman selkeänä, eikä se saisi hukkua muiden ruudulla näkyvien elementtien joukkoon. Selkeyden ja toimivuuden kannalta on kiinnitettävä huomioita typografisiin ratkaisuihin.

Typografista selkeyttä kutsutaan luettavuudeksi. Se koostuu kahdesta eri käsitteestä, helppolukuisuus eli readability sekä tunnistettavuus eli legibility. Kun yksittäiset sanat ja kirjaimet erottuvat toisistaan, tunnistettavuus on hyvä; luettavuus keskittyy tekstin selvyyteen yleisen luettavuuden kannalta. (Koponen ym. 2016, 269; Itkonen 2012, 72.) Peleissä luettavuudella pyritään mahdollistamaan tekstin selkeys ruudulla riippumatta pelattavasta ympäristöstä, esimerkiksi ruudun koosta tai siitä, millä alustalla peliä pelataan. Luettavuus vaikuttaa suoraan myös käyttäjäkokemukseen. Jos ruudulla nähtävää tekstiä on hankala lukea, se vaikuttaa negatiivisesti pelin käyttäjäkokemukseen ja pelisuunnittelijan haluaman viestin välittymiseen. (Mertz 2015.) Koen, että helppolukuisuus on erityisesti tärkeää videopelien typografiassa, sillä tietokonenäyttöjen ja televisioiden pikselitiheys eli erottelutarkkuus on huomattavasti matalampi kuin painetussa tekstissä. Tästä johtuen teksti voi näyttäytyä epäselvänä ruudulla, ellei typografisia valintoja ole suunniteltu varta vasten näyttöympäristöön. (Itkonen 2012, 70.)

On tärkeää kiinnittää huomiota siihen, millaisia kirjaintyyppejä videopeleissä käytetään. On tarkasteltava, käytetäänkö videopeleissä enemmän pienaakkosia eli gemenoitai vai suuraakkosia eli versaaleja, groteskeja eli päätteettömiä vai antiikvoja eli päätteellisiä kirjaintyyppejä ja niin edelleen. Tässä työssä analysoidut videopelit sisältävät suurimmilta osin groteskifontteja, minkä vuoksi keskityn erityisesti groteskien luettavuuteen niiden kannalta. Tämän lisäksi videopelien käyttöympäristö on näytöillä, minkä vuoksi huomio on kiinnitettävä erityisesti näyttökäyttöön suunniteltuihin kirjaintyyppeihin.

Yleensä vaikealukuisimpia groteskeja ovat geometriset groteskit. Tällaiset kirjaintyypit perustuvat perusmuotojen eli kaaren, ympyrän ja suoran viivan ympärille. Kirjaimet rakentuvat lähes mekaanisesti samoista osista ja muistuttavat siten suuresti toisiaan. Tällaisten kirjaintyyppien suunnittelussa on pyritty ensisijaisesti yksinkertaisuuteen. Kirjaintyyppin luettavuutta edistää kuitenkin yksiselitteisyys, ei yksinkertaisuus. (Itkonen 2012, 75.)

Yksi tunnetuimmista geometrisista groteskeista on Futura (kuvio 5). Futura on Paul Rennerin ja Bauer Foundryn vuonna 1927 julkaisema groteski. Kirjaintyyppin suuraakkosten pohjana toimivat roomalaisten kiveen hakattujen capitalis monumentalis -kirjainten muodot ja mittasuhteet. Tämä loi pohjaa paremmalle luettavuudelle kuin täysin tinkimätön geometria, esimerkiksi vuonna 1970 julkaistu Avant Garde. (Itkonen 2012, 56–58.)

Futura

Aa Bb Cc Dd

Aa Bb Cc Dd

Condensed

Aa Bb Cc Dd

Aa Bb Cc Dd

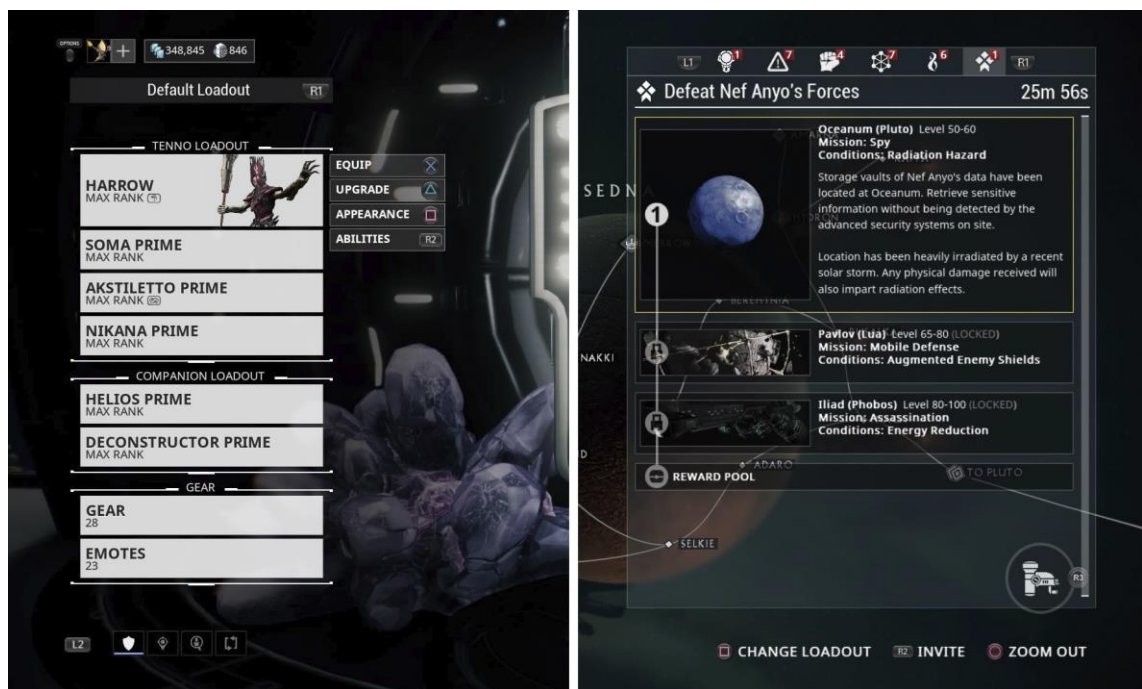
Kuvio 5. Esimerkit Book- ja Bold-leikkauksista Futurassa ja Futura Condensedissa.

Futuraa on käytetty runsaasti peliympäristössä, mikäsaattaa herättää jopa ihmetystä: kyseessä on geometrinen fontti, jonka Itkonen määrittelee luettavuudeltaan heikoksi. Futura on kuitenkin kirjaintyyppi, joka sisältää huomattavan määrän erilaisia leikkauksia eli kirjainmuotoja. Sitä on siksi mahdollista hyödyntää useissa erilaisissa ympäristöissä. Esimerkiksi DICE:n kehittämä, vuonna 2016 julkaistu sotapeli Battlefield 1 käyttää pelin käyttöliittymässä Futuran oletusleikkausta, kun puolestaan Bethesdan kehittämä vuonna 2011 julkaistu toimintaroolipeli The Elder Scrolls V: Skyrim hyödyntää lähes pelin jokaisessa osassa Futuran kavennettua Condensed-leikkausta (kuvio 6).



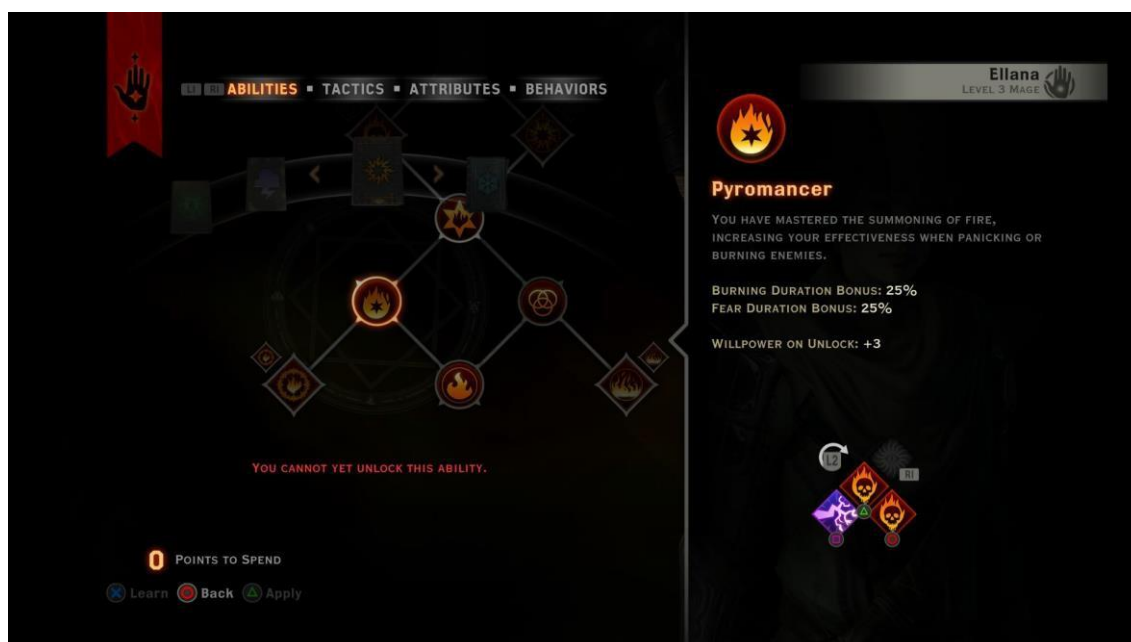
Kuvio 6. Skyrimin käyttöliittymässä esiintyvä Futura Condensed (bytemeah 2011).

Pienten laitteiden ja näyttöjen yleistyminen on luonut kirjainmuotoiluun uuden alahaaran, jossa koetetaan luoda juuri pieniin näyttöihin optimoituja kirjaintyyppejä. Näissä kirjaintyypeissä tärkeää on, että jokainen kirjain on tunnistettavissa pienessäkin koossa. Kirjaintyyppien on omattava suhteellisen suuri x-korkeus ja oltava muodoltaan yksinkertaisia ja avoimia, jotteivät kirjaimet tukkeutuisi. Kaksi eri kirjainta ei saa myöskään muistuttaa toisiaan liikaa. (Koponen ym. 2016, 272; Itkonen 2012, 72.) Tällaiset luettavuuden kriteerit täyttää Droid Sans, joka on Google-fontti Roboton ohella toinen Warframen käyttöliittymissä käytettävistä kirjaintyypeistä (kuvio 7).



Kuvio 7. Roboto ja Droid Sans -kirjaintyyppien käyttö Warframessa.

Hyvin suunniteltu typografia ei vaadi runsasta koristeellisuutta. Valittaessa luettavaa kirjaintyyppiä, on suotavaa noudattaa less is more -ajatusta – vähemmän on enemmän. Peleissä halutaan usein hyödyntää liian koristeellisia kirjaintyyppejä, jotta pelin yleinen estetiikka saataisiin tuotua paremmin esille. Tämä saattaa kuitenkin aiheuttaa sen, että jo valmiiksi vahvan tunnelmalliseen peliin valitaan estetiikkaa edelleen pönkittävä kirjaintyyppi, joka kokonaisuudessaan heikentää pelin ilmettä. (Mertz 2015.) Mielestäni Biowaren vuonna 2009 julkaisema fantasiaroolipelisarja Dragon Age kompastuu juuri tähän. Erityisesti vuonna 2014 julkaistussa Dragon Age: Inquisitionissa käytetään lähes yksinomaan pienversaaleja, sekä toisen kirjaintyyppin raskasta leikkausta.



Kuvio 8. Näkymä Dragon Age: Inquisitionin käyttöliittymästä ja versaalien käytöstä (I Like Interfaces 2015).

Yllä oleva esimerkki valikoista toki auttaa vahvistamaan pelin tyyliä perinteisenä fantasia-pelinä, jossa taistellaan pahan voimia ja lohikäärmeitä vastaan, mutta onko tässä tapauksessa kyseinen vahvistus tarpeen?

Kirjaintyyppien valinnassa mielenkiintoinen tapaus on Friz Quadrata. Kyseessä on vuonna 1973 Ernst Frizin ja Victor Caruson suunnittelema, kaksi eri leikkausta sisältävä kirjaintyyppi. Friz Quadratan kaltaisiin fontteihin viitataan kaiverretun kaltaisina. Nämä fontit jäljittelevät metalliin kaiverrettuja tai taltalla kiveen hakattuja antiikvan muotoja. tällaisille fonteille ominaista on antiikvojen niukka viivakontrasti ja suuri x-korkeus. Kaiverretun kaltaiset fontit on tarkoitettu pääosin otsikkokäyttöön. Pitkissä teksteissä ne saattavat olla väsyttäviä lukea. (Itkonen 2012, 50.)

Futuran tavoin Friz Quadrataa on käytetty videopeleissä paljon. Kenties tunnetuimmat pelit, joissa kyseistä kirjaintyyppiä on käytetty, on Blizzard Entertainmentin vuonna 2002 julkaisema Warcraft III sekä vuonna 2004 julkaistu World of Warcraft (Wikipedia 2018a). Tämän lisäksi muun muassa Monolith Productionsin kehittämä ja vuonna 2014 julkaisema toimintaseikkailupeli Shadow of Mordor hyödyntää Friz Quadrataa pelin käyttöliittymissä.



Friz Quadrata	Bold
Aa Bb Cc	Aa Bb Cc
Dd Ee Ff	Dd Ee Ff

Kuvio 9. Warcraftissa, World of Warcraftissa sekä Shadow of Mordorissa käytetty Friz Quadrata.

Näissä kolmessa esimerkissä huomiota herättää pelien genre eli lajityyppi: vaikka edellä mainitut pelit ovat sekä yksin- että moninpelejä, ja vaikka niiden pelityyli eroaa toisistaan, kaikki pelit sijoittuvat ensisijaisesti fantasiamaailmoihin. Haluankin kysyä, onko Friz Quadrata voinut ollut suunnittelijoiden mielestä hyvä typografinen valinta peleihin siksi, koska kyseisten pelien estetiikka on vaatinut selkeästi tyypillisestä groteskista erottuvaa kirjaintyyppiä. Ovatko pelisuunnittelijat halunneet uhrata fontin luettavuutta saadakseen puolestaan fantasiamaailman tunnelmaa paremmin esille?

Merkittävin ongelma luettavuuden näkökulmasta katsottuna on sen alkuperäinen tarkoitus otsikkofonttina. Otsikkofontteja ei ole tarkoitettu käytettäväksi pienellä pistekoolla pieneltä näytöltä; väitänkin, että pelissä, joka omaa erittäin runsaan käyttöliittymän kuten World of Warcraft, Friz Quadrataa on sangen hankala lukea – erityisesti pienellä ruudulla fontti saattaa muuttua hyvinkin vaikealukaiseksi sen matalan viivakontrastin ja suuren x-korkeuden takia. Tarkastelen World of Warcraftia ja sen käyttöliittymää tarkemmin luvussa 3.2.1.

2.3 Harmonia ja tarkoitus

Kun kyseessä on interaktiivinen ja perinteisestä julisteesta tai muusta painotuotteesta eroava media, painotus on kiinnitettävä fonttien harmoniaan ja käyttötarkoitukseen eli siihen, tukeeko valittu kirjaintyyppi juuri kyseistä peliä sen ja sen ympäristöä.

Puhuttaessa typografisesta harmoniasta, on kiinnitettävä huomio videopelin konseptiin ja genreen. On tarkasteltava, millaiseen peliin ja maailmaan kirjaintyyppiä ollaan suunnittelemassa; onko käsillä oleva fantasiapeli synkkä vai värikäs, halutaanko maailmaan enemmän leikittelevyyttä vai jyrkyyttä ja niin edelleen (Mertz 2015). Esimerkiksi Overwatch sisältää ensisijaisesti pelkästään groteskeja kirjaintyyppejä, ja useissa pelin otsikoissa on hyödynnetty hieman kursivoitua kirjaintyyppiä Big Noodle Too. Tämän lisäksi Blizzard on valinnut yleisiin käyttöliittymiin ja pienempiin pistekokoihin avuksi kirjaintyyppin Futura No. D2. Koen, että Blizzard on halunnut hakea näillä valinnoilla pelilleen energisyyttä ja vauhtia, mutta myös science fiction-tunnelmaa kirjaintyyppin jyrkyyden ja kursivoidun tyyliinsä vuoksi. Täysin moitteettomia nämä valinnat eivät kuitenkaan ole, sillä ne aiheuttavat luettavuuden ja saavutettavuuden näkökulmasta ongelmia. Näitä tarkastelen lähempää luvussa 4.2.

Sangen onnistunut typografinen ilme on suunniteltu vuonna 2017 StudioMDHR:n julkaisemaan Cupheadiin. Kyseessä on klassinen run and gun -peli, ammuntopelien yksi alalaji, jossa pelaajan on ammuttava suuria vihollisjoukkoja väistellen samalla niiden tulta. Run and gun -tyylin toinen nimitys on shoot 'em up ja yksi tunnetuimmista tämän tyylistä peleistä on Space Invaders.

Cupheadin ilme grafiikoita, typografiaa ja musiikkia myöten saavat inspiraationsa 1930-luvun sarjakuvista. Pelin virallisilla sivuilla Cupheadin esittelyssä mainitaankin, että pelin ilme on luotu käyttämällä klassisia kuvitustekniikoita. Tällaisia tekniikoita ovat käsin maalatut taustat ja käsin piirretyt cel-animaatiot aina alkuperäisiä jazz-musiikkeja myöten. (Cuphead n.d.)



Kuvio 10. Esimerkki Cupheadissa esiintyvistä hahmoista, joka myy pelattavalle hahmolle erilaisia tasoja helpottavia välineitä (Brown 2017).

Yllä esitetty kuvio 10 tuo esille oivallisesti, kuinka pelin ilme on suunniteltu typografiaa myöten mukailemaan tarkasti yhtä aikakautta. Jopa pienet elementit, kuten ”confirm” ja ”back”-käskyt oikeassa alakulmassa on suunniteltu näyttämään kuluneilta. Tämä luo eräänlaisen illuusion, että kyseiset Xbox One-konsolille suunnitellut käskyt ovat olleet olemassa jo vuosikymmeniä varsinaista pelikonsolia kauemmin.

3 Diegesisteoria videopeleissä

Cuphead toi esille mahdollisuuden saada pelaajan huomio pois tyypillisestä käyttöliittymäkokemuksesta. Cupheadin oli mahdollista rikkoa puhtaasti pelin typografian ja tyylin avulla rajoja ja käsityksiä siitä, minkälaiset elementit kuuluvat pelimaailmaan ja mitkä tuovat informaatiota itse pelaajalle.

Tämän luvun tarkoituksena on käsitellä tuota ilmiötä, diegesistä, videopeleissä: mitä diegesis tarkoittaa ja miten diegesisteoriaa on hyödynnetty nykyajan videopeleissä. Käsitelen Erik Fagerholtin ja Magnus Lorentzonin kehittämää diegesisteoriaan nivoutuvaa diagrammia, ja keskityn erityisesti käyttöliittymien, tekstien ja pelikokemusten diegeettiseen kokemukseen ja neljänteen seinään. Lisäksi tarkastelen lähempää luvuissa 3.3 ja 3.4 Warframea ja Destiny-sarjaa nähdäkseni, kuinka diegesis ja neljäs seinä on mahdollista rikkoa hyödyntäen pelimaailmassa esiintyviä kirjoituksia ja tekoälyä.

3.1 Diegesis – mikä se on?

Jotta videopelejä olisi mahdollista tarkastella diegeettisestä näkökulmasta, ne on kategorisoitava uudelleen. Sen sijaan, että videopelit nähtäisiin pelkkinä viihdepaketteina, niitä on osattava käsitellä tarinoina. (Russell 2011.) Tämän tueksi on nostettava termistö, joka on tehty tunnetuksi perinteisen kirjallisuuden, elokuvien ja teatterin avulla: diegesis ja diegesisteoria, narratiivi sekä neljäs seinä.

Erik Fagerholt ja Magnus Lorentzon hyödyntävät Gérard Genetten vuonna 1980 julkaistua teosta narratiivista, jossa diegesis määritellään siksi maailmaksi, jossa tarinan tapahtumat esiintyvät. He mainitsevat, että elokuvamaailmassa termiä käytetään määrittämään sitä elokuvaan kehitettyä maailmaa, jonka hahmot itse kokevat. Kaikki se, mikä jää tämän ulkopuolelle, voidaan määritellä ei-diegeettiseksi, kuten mahdolliset tekstitykset, taustamusiikki sekä muut elementit, jotka on osoitettu elokuvan katsojalle. Vakiona tällaisia elementtejä ei ole tarkoitettu elokuvassa esiintyville hahmoille. (Fagerholt & Lorentzon 2009, 18.) Hyödyntämällä tätä konseptia on mahdollista määrittää, mitkä osat ovat tai eivät ole osa videopelin maailmaa ja mitä osia ympäristössä pelissä olevien hahmojen on tai ei ole mahdollista nähdä.

Kaksi tärkeintä diegesisteoriaan nivoutuvaa termiä ovat narratiivi sekä neljäs seinä (Russell 2011). Tieteen termipankki määrittelee narratiivin seuraavasti: narratiivi on esittämisen muoto, joka vakiinnuttaa eri tapahtumien välisen järjestyksen tai loogisen suhteen ja asettaa ne jatkumoon (Tieteen termipankki 2018). Yksinkertaistettuna narratiivi on siis viesti ja tarina, jonka suunnittelija haluaa välittää edelleen pelaajalle. Pelimaailmassa tämä voi tarkoittaa esimerkiksi Tetristä, jonka tarina kertoo palikoista, joiden on pudotettava oikeaan asentoon maahan. (Russell 2011.)

Narratiivi on ensisijaisesti sidoksissa pelihahmoon ja pelimaailmassa tapahtuvaan ympäristöön. Se ei esimerkiksi liity pelin varsinaisiin käyttöliittymiin, sillä pelattavan hahmon ei ole mahdollista nähdä niitä. Tämä ei kuitenkaan sulje pois edellä mainittujen elementtien tärkeyttä liittyen narratiiviin. Käyttöliittymien tyyli noudattaa tyypillisesti pelin yleistä estetiikkaa, jolloin esimerkiksi futuristisen pelin käyttöliittymä voi sisältää myös futuristisia elementtejä (Russell 2011). Usein tämä halutaan tuoda näkyväksi myös fonttivalinnoissa, joista esimerkkinä toimii Square Enixin vuonna 2009 julkaisema Final Fantasy XIII.

Neljäs seinä on se kuvitteellinen tilanjakaja, joka erottaa pelaajan ja pelin. Jotta pelaaja pystyisi saamaan parhaan mahdollisen kokemuksen pelistä, on kyseinen neljäs seinä saatava rikottua. Tähän vaikuttaa olennaisena osana se, miten pelisuunnittelijat ovat onnistuneet rakentamaan käyttöliittymät, ja kuinka näiden valikoiden tuoma informaatio välittyy pelaajalle. (Russell 2011.)

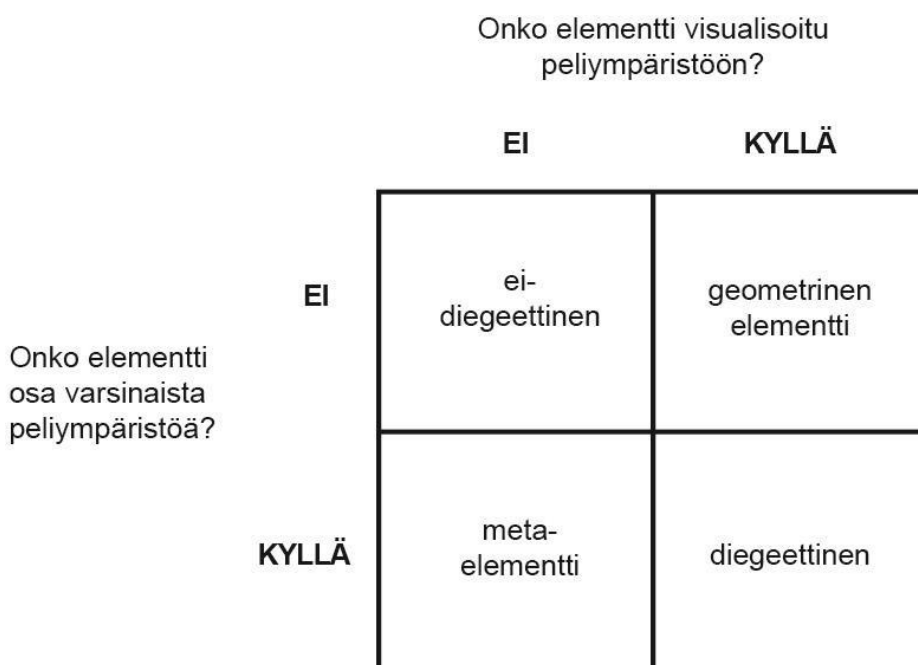
Käyttöliittymät ja HUD-elementit ovat merkittävä osa kaikkia pelejä, ja ne tuovat tärkeää tietoa peliympäristöstä sekä pelihahmolle että pelaajalle. HUD eli head-up display tarkoittaa kaikkea sellaista tietoa, joka ei vaadi käyttäjää eli tässä tapauksessa pelaajaa siirtämään huomiotaan pois siitä näkymästä, johon tämän huomio on kiinnittynyt kyseisellä hetkellä (Fagerholt ym. 2009, 1). Termi perustuu alun perin sotilaskoneissa käytettäviin näyttöihin, jotka heijastavat tietoa lentäjälle ilman, että heidän tarvitsee laskea katsettaan pois näytöstä (Wikipedia n.d, Fagerholt ym. 2009, 1). Suomen kielessä termi voidaan kääntää heijastusnäytöksi, mutta videopelien yhteydessä sitä ei käytetä, sillä HUD on suhteellisen vakiintunut termi myös suomen kielessä.

Tyypillisiä HUD-elementtejä ovat informaatio pelaajan hahmosta, esimerkiksi hahmon elämä, käytössä oleva ase tai muu esine sekä pelin indikaattorit, kuten sen hetkinen tehtävä tai mahdolliset sen hetkiset haasteet (Fagerholt ym. 2009, 1).

FPS- eli ensimmäisen persoonan pelin näkökulmasta käyttöliittymät eivät ole kuitenkaan rajoittuneet HUD-elementteihin, vaan ne voivat antaa myös lukemattoman määrän ylimääräistä tietoa pelin ympäristöstä. Elementtejä on mahdollista viedä pois pelihahmon välittömästä läheisyydestä ja näkökentästä, mutta mahdollistaa silti informaation välittäminen pelaajalle. Osa käyttöliittymien elementeistä on puolestaan mahdollista tuoda entistä lähemmin pelaajan ruudulle: pelihahmon putoaminen korkealta voi aiheuttaa ruudun hetkellistä tummumista, tai hahmon loukkaantuminen voi saada veritahroja ilmestymään pelaajan ruudun nurkkiin.

3.2 Diegesisteorian diagrammi

Jotta diegesisteoria olisi helpompi ymmärtää, on hyödynnettävä niitä pelimaailman elementtejä, jotka esittelin lyhyesti tämän luvun alussa. Tämän tueksi on kehitetty neljä termiä: diegeettisyys, ei-diegeettisyys, spatiaalisuus ja meta (Andrews 2010). Havainnollistaakseen näitä termejä, Fagerholt ja Lorenzon ovat kehittäneet neliosaisen niin kutsutun diegesisdiagrammin (kuvio 11).



Kuvio 11. Fagerholtin ja Lorentzonin diagrammiin perustuva esitys diegesisteoriasta.

Diagrammi on jaettu neljään osaan, joista jokainen neliö määrittää yhden edellä mainituista termeistä. Tämän lisäksi diagrammissa esitetään kaksi kysymystä, jonka avulla pelin käyttöliittymiä on mahdollista tarkastella: onko informaatio ja representaatio osa pelimaailmaa, vai onko representaatio visualisoitu peliympäristöön. Tarkasteltaessa diagrammia se on purettava kahteen eri osaan ja sitä on analysoitava sen mukaan, kenelle tai mille mikäkin elementti on tarkoitettu.

3.2.1 Pelaajalle suunnatut elementit

Kun diagrammi jaetaan kahteen osaan, karkea jaottelu voidaan tehdä pelaajille ja pelihahmoille suunnattujen elementtien välillä. Pelaajille suunnatut elementit sisältävät ei-diegeettisiä ja metaa hyödyntäviä elementtejä.

Ei-diegeettisyys näyttäytyy diagrammissa seuraavasti: ei-diegeettiset elementit eivät ole osa pelimaailmaa, eikä niitä ole visualisoitu peliympäristöön. Tällaiset elementit kattavat suurimman osan pelin käyttöliittymäelementeistä (Fagerholt ym. 2009, 51). Ei-diegeettisiä elementtejä ovat siis kaikki ne HUD-elementit, joita pelaaja hyödyntää ja joilla pelaaja saa eksaktia, selkeää tietoa pelin kulusta. HUD-elementit avattiin terminä luvussa 3.1, ja ei-diegeettiset elementit voidaankin luokitella tällaisiksi (kuvio 12).



Kuvio 12. Destiny 2:ssa esiintyvä yleisnäkymä ja siihen liittyvät ei-diegeettiset HUD-elementit: vasemmalla yläkulmassa oleva vihollistutka, sen hetkinen tehtävä sekä ase ja muut taidot, joita hahmolla on käytettävissä.

Ei-diegeettiset elementit ovat kenties perinteisin tapa lähestyä pelien ja typografian käytettävyyttä pelimaailmassa. HUD-elementteihin on helpoin yhdistää typografiaa ja logoja, sillä käyttöliittymässä on tiettyjä vakiintuneita elementtejä, joista pelaaja haluaa saada tietoa.

Pelin teemasta ja genrestä riippuen HUD-elementtien määrä voi kuitenkin vaihdella huomattavasti (Russell 2011). Esimerkiksi Overwatchissa HUD-elementtejä on hillitysti ja ne näyttäytyvät perinteisesti ruudun nurkissa, erityisesti alaosassa. Sen sijaan esimerkiksi Blizzard Entertainmentin vuonna 2004 julkaisemassa massamonipelissä World of Warcraftissa ei-diegeettisten HUD-elementtien määrä täyttää lähes suurimman osan pelaajan ruudusta. World of Warcraftin kaltaiset massamonipelit tai MMORPG:t ovat pelityyppi, joissa pelin fokus on enimmäkseen pelaajan oman hahmon kehittämisessä sekä toisten pelaajien kanssa tai heitä vastaan taistelussa. Tällaiset pelit sisältävät usein huiuman määrän erilaisia kykyjä, joille jokaiselle on varattu oma grafiikkansa ruudulla. Kuvio 13 esittää World of Warcraftin vastaavan, ei-diegeettisen HUDin kaikkine elementteineen. World of Warcraft omaa yhtälailla erittäin runsaasti elementtejä, mutta pelin asetuksista pelaajan on mahdollista muokata HUD-elementtien määrää tämän ruudulla ja siten parantaa omaa pelikokemusta (Russell 2011).



Kuvio 13. World of Warcraft sen alkuperäisellä käyttöliittymällä (Lee 2013).

World of Warcraftia on usein kritisoitu käyttöliittymän runsaudesta – kritisoijat mainitsevat muun muassa, että peliä on hankala tai jopa mahdoton pelata kilpailullisesti (vrt. Overwatch League luvussa 4.2). Kritisoijia kuitenkin muistutetaan siitä, että kyseessä on monimutkainen peli – jotta pelaajan olisi mahdollista hyödyntää monia eri pelityylejä, on myös käyttöliittymän tarjottava runsaasti tietoa ja antaa mahdollisuus tällaiseen pelamiseen. (Russell 2011.)

Seuraavaa diegesisdiagrammin (ks. kuvio 11 sivulla 17) osaa ja toista tapaa välittää erityisesti pelaajalle tietoa peliympäristöstä kutsutaan metakomponentiksi tai -elementiksi. Ne asettuvat diagrammissa vasempaan alanurkkaan: nämä elementit ovat osa pelimaailmaa, mutta niitä ei ole suoranaisesti visualisoitu itse peliympäristöön.

Esittelin aikaisemmin luvun 3.1 alussa esimerkkejä välittää informaatiota pelaajalle erilaisin tavoin. Yksi näistä tavoista on luoda jonkinlainen efekti ruudun reunoille silloin, kun pelattavalle hahmolle tapahtuu jotakin. Metakomponentilla tarkoitetaan niitä elementtejä, jotka ovat osa narratiivia, mutta eivät peliympäristöä. Tällaisten elementtien tarkoitus on saada pelaajan huomio kiinnittymään pelimaailmaan rikkomalla neljättä seinää: elementit toimivat eräänlaisina vihjeinä, jotka pyrkivät keskustelemaan pelaajan kanssa. (Russell 2011.)



Kuvio 14. Yksi esimerkki metakomponentista Overwatchissa.

Esimerkkinä metakomponenteista voidaan pitää edellisellä sivulla esitettyä kuviota 14. Tässä pelattavan hahmon jäljellä oleva elämä vasemmassa alakulmassa on laskenut alle tietyn pelissä asetetun rajan, noin alle puolet hahmon kokonaiselämästä, jonka seurauksena ruudun reunoille ilmestyy punertavia ”piikkejä”.

Tällainen metatieto ei rajoitu pelkästään selkeään visuaaliseen viestintään. Kuten diegesis, myös metakomponentit voivat liittyä esimerkiksi äänimaailmaan. (Fagerholm ym. 2009, 52.) Kuvion 14 tilanteessa hahmo hengittäisi lisäksi tavallista raskaammin, ja pelaajan olisi mahdollista kuulla tämän sydämen syke. Jos tilanne tapahtuisi reaaliajassa keskellä taistelua, hahmon vahingoittuminen heijastuisi myös ohjaimeen sen värinä.

Meta ei rajoitu ainoastaan hahmon kipua kuvaaviin elementteihin. Elementit voivat olla mitä tahansa sellaisia ominaisuuksia, jotka vaikuttavat hahmoon, sen elämään, kykyyn liikkua ja niin edelleen. Tavanomaista nopeampi juoksu voi näyttäytyä ruudulla valkeina viivoina, ja hahmon paranemista voidaan symboloida plusmerkillä.

3.2.2 Pelihahmolle suunnatut elementit

Diegesisdiagrammin oikealla olevat laatikot keskittyvät niihin elementteihin, jotka näytetään ensisijaisesti itse pelimaailmassa. Oikealla alakulmassa esitetään diegeettisyys, jota voidaan pitää ei-diegeettisyyden vastakohtana. Diegeettisyydellä tarkoitetaan käyttäytymisen osia tai pelin elementtejä, jotka on upotettu suoraan pelimaailmaan – pelimaailmassa esiintyvien hahmojen on mahdollista nähdä, kuulla ja olla muilla tavoin vuorovaikutuksessa tällaisten diegeettisten elementtien kanssa (Andrews 2010).

Esimerkkinä tällaisesta diegeettisestä lähestymistavasta voidaan pitää Bethesdan vuonna 2008 julkaisemaa toimintaroolipeliä Fallout 3:a. Siinä esimerkiksi perinteistä, nurkassa visualisoitua karttaa tai kompassia ei ole; alueen kartta näkyy vasta, kun hahmo ottaa esille vasempaan käsivarteensa kiinnitetyn rannekkeen, Pip-Boy 3000:n (kuvio 15). Tämä ranneke sisältää runsaasti informaatiota pelaajalle, muun muassa tietoa hahmon senhetkisestä terveydestä ja tavaroista, joita tämä kantaa mukanaan.

Pip-Boy-ranneke on ollut tärkeä elementti Fallout-sarjassa jo sen ensimmäisestä, vuonna 1997 julkaistusta tittelistä lähtien, ja erityisesti Fallout 3 teki Pip-Boysta merkittävän. Verrattuna sarjan aikaisempiin julkaisuihin, Fallout 3 oli ensimmäinen Fallout-peli, jossa hyödynnettiin FPS-pelityyliä. Tämä muutos puolestaan mahdollisti Pip-Boyn toiminnan diegeettisesti.

Typografisesta näkökulmasta Pip-Boy 3000 ja pelin HUD-elementit ovat myös kiinnostavia. Fallout 3 sijoittuu maailmaan 2200-luvulla ydinräjähdysen jälkeen, jolloin ne elementit, joihin pelaajan on tukeuduttava selviytyäkseen, hyödyntävät teknistä Monofontokirjaintyyppiä. Ne esineet ja tavarat, joita pelaaja löytää nyt tuhoutuneesta maailmasta, henkivät kuitenkin 1950-luvun tyyliä, pelinsisäisen radiokanavan musiikista lähtien (ks. myös Cuphead, 2.2). Koen, että tällä tavoin varsinainen diegeettinen kokemus onkin saatu vietyä pitkälle – jos jokainen typografinen elementti olisi esimerkiksi tehty käyttäen Futuran regular-leikkausta, tunnelma kärsisi pelissä huomattavasti.

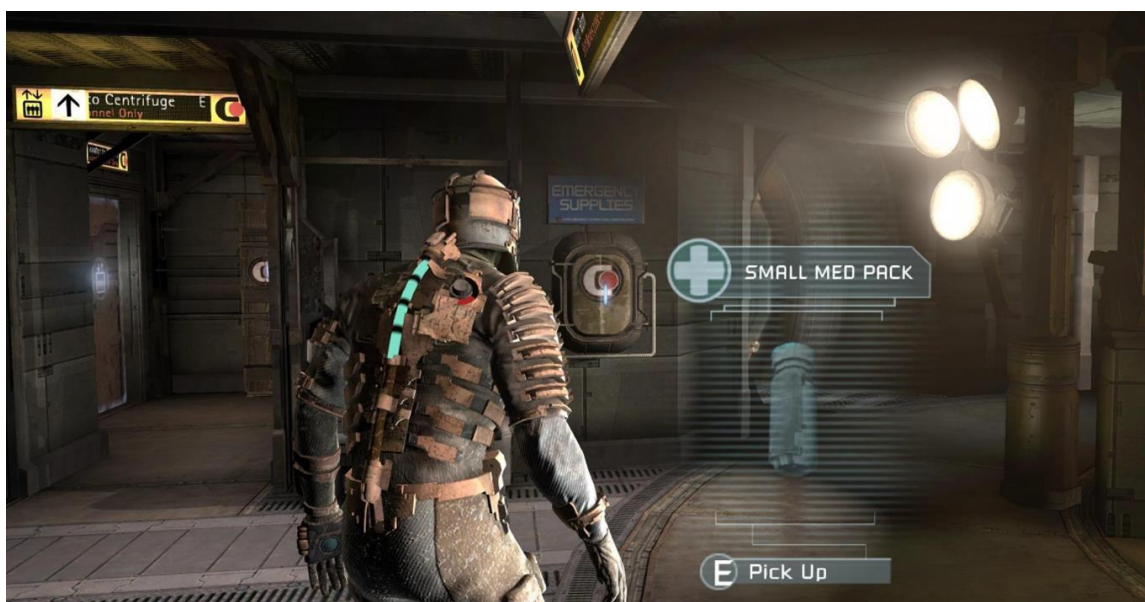


Kuvio 15. Fallout-pelisarjassa esiintyvä Pip-Boy ja sen diegeettisyys Fallout 3:ssa (Fallout n.d)

Yhtenä diegeettiseltä suunnittelulta merkittävänä pelinä pidetään myös EA:n samana vuonna julkaisemaa kauhuselviytymispeliä Dead Spacea. Kyseessä on scifi-henkinen toimintapeli, jossa ideana on, että kaikki perinteisesti ei-diegeettiset HUD-elementit ovat pelinsisäisiä hologrammeja, jotka sekä pelaajan että pelattavan hahmon on mahdollista nähdä. Kaikki pelissä nähtävät eriväriset hologrammit ovat siis HUD-elementtejä, jotka

antavat sekä pelaajalle että pelattavalle hahmolle informaatiota sen hetkisestä ympäristöstä. (Fagerholt ym. 2009, 36–37; Andrews 2010.) Tämä rikkoo paitsi diegeettisen ja ei-diegeettisen pelikokemuksen rajaa, myös neljättä seinää, sillä pelaajan on mahdollista olla ”mukana” pelissä.

Toinen erityisen huomionarvoinen diegeettinen elementti Dead Spacessa on tapa, jolla pelattavan hahmon elämä näytetään osana tämän pukua (kuvio 16). Hahmon jäljellä oleva elämä esitetään putkena hahmon selkärangassa, ja tämä informaatio toimii samalla tavalla kuin perinteinen HUD-elementti pelin ala- tai yläreunassa. (Fagerholt ym. 2009, 36–37.) Tällainen esitystapa saattaa onnistua kuitenkin ainoastaan kolmannen persoonan peleissä eli TPS:ssä, sillä FPS-peleissä pelataan ensimmäisestä persoonasta eikä niin ikään hahmon olan yli.



Kuvio 16. Dead Spacessa esiintyvä täysin hologramminen, diegeettinen käyttöliittymä (Dennis 2015).

Neljäs ja viimeinen diegesisteorian osa sijoittuu diagrammissa oikeaan yläkulmaan. Tähän osioon liittyvät pelin komponentit on visualisoitu peliin olematta kuitenkaan osa varsinaista pelimaailmaa. Pelin hahmot eivät siten ole tietoisia näistä elementeistä. Tällaisiin elementteihin viitataan avaruudellisina eli spatiaalisina tai geometrisina elementteinä. (Fagerholt ym. 2009, 74; Andrews 2010.) Geometriset elementit toimivat parhaiten antamaan pelaajalle informaatiota, joka sijoittuu pelaajaa ympäröivään tilaan (Fagerholt ym. 2009, 74). Tietoa voidaan välittää esimerkiksi korostamalla tiettyä esinettä, hahmoa

tai kulkusuuntaa. Esineet voivat olla myös toisessa huoneessa, poissa pelaajan välittömästä näkökentästä. Tämän kaltaisen tiedon olisi kuitenkin suotavaa näkyä siinä suunnassa, johon pelaaja sillä hetkellä katsoo. Geometrisen tiedon ensisijainen tarkoitus onkin antaa pelaajalle tietoa ilman, että se tukkii ruutua ylimääräisillä HUD-elementeillä. (Andrews 2011.)

Geometrasta tietoa on mahdollista välittää monella eri tavalla. Kenties yleisin tapa on maalata koko hahmo tai esine jollakin tietyllä huomioväriillä. Sama tieto on mahdollista välittää hyödyntämällä pelkästään ääri viivoja.



Kuvio 17. Fallout 3:n geometrinen elementti V.A.T.S.-mekanismissa. Valittu kehonosa on maalattu kirkkaan vihreällä ja sen ääri viivat on vahvistettu (Bell 2017).

Esimerkki molempien tapojen hyödyntämisestä samassa tilanteessa on jo aiemmin esitellyn Fallout 3:n V.A.T.S.-mekanismi. Kyseessä on erityinen Fallout 3:ssa esitelty tapa pysäyttää pelin aika ja keskittyä tähtäämään vihollista tiettyyn kehonosaan, jotta pelaajan olisi mahdollista maksimoida hänen viholliselle tuottama vahinko (kuvio 17).

3.3 Warframe

Kun diegesiksestä puhutaan typografian näkökulmasta, on kiinnitettävä huomiota kirjaintyyppiin tai -tyyppeihin, jotka ilmenevät itse diegeettisessä peliympäristössä. Kirjaintyyppien diegeettisyyden ei tarvitse rajoittua pelkästään perinteiseen tienviittaan polun päässä, joka on tarkoitettu pelin hahmoille, vaan tämä voi olla lukematon määrä erilaisia, varta vasten diegeettiseen ympäristöön tarkoitettuja kieliä ja kirjoitustapoja.

Warframe sisältää neljä tällaista kieltä, jotka ovat vahvasti esillä useissa paikoissa pelissä. Jokainen näistä kielistä omaa erilaisen tyylin, jolla pelin kehittäjä, Digital Extremes, on halunnut tuoda jokaisen kieltä puhuvan lajin kulttuurin ja tyylin esille. Esimerkiksi vihollisrotu corpus on teknologiaan ja perinteiseen sci-fi-tyyliin painottuva, jolloin corpusten käyttämä typografia sisältää korkeita, symmetrisiä kirjaimia ja niitä tukevaa grafiikkaa (kuvio 18).



Kuvio 18. Esimerkkejä Corpuksen käyttämästä kielestä ja kuvaelementeistä.

Sen sijaan esimerkiksi toisen vihollisrodun, grineerin, kieli ja kirjoitustyyli ovat röyhkeää, alkukantaista ja palikkamaista. Väitän, että tällaisilla eroilla Digital Extremes on halunnut tuoda pelin ilmeeseen monipuolisuutta ja eloisuutta. Jos mille tahansa pelissä esiintyvälle rodulle tai ihmisryhmälle suunnitellaan pelimaailmassa oma kielensä, se voi vah-

vistaa pelaajan diegeettistä kokemusta. Jokaisella planeetalla pelaajaa odottaa vihollinen, jolla on erilainen kulttuuri, kirjoitus- sekä puhetyyli. Näin viholliset eivät erotu toisistaan pelkästään ulkomuotonsa ja taistelutyyliensä puolesta.

Koska Warframen kielet ovat täysin diegeettisiä elementtejä, eikä pelaajan ole mahdollista tietää mitä esimerkiksi edellisen sivun kuvion teksteissä lukee, Digital Extremes on julkaissut jokaisesta pelissä esiintyvistä kielestä oman blogikirjoituksensa Warframen virallisille sivuille. Näillä sivuilla pelin tekijät ovat antaneet syväluotaavan läpileikkauksen kieliin ja antanut pelaajille pelin kielten ja latinalaisten aakkosten käännöksen. Täten pelaajien on mahdollista päästä syvemmälle itse pelimaailmaan ja lukea elementtejä, jotka eivät ole hänelle varta vasten suunnattu. Tällaisen pelaajan ja pelisuunnittelijan vuorovaikutuksen ansiosta pelaajan on mahdollista tietää, että alla olevassa kuviossa 19 lukee kolmella eri kielellä ”SALE”.



Kuvio 19. ”SALE” kirjoitettuna corpusten, tennojen sekä grineerien kielellä.

Viime vuonna julkaistu lisäosa Plains of Eidolon tutustutti pelaajat uuteen ostron-kanseen, joka luonnollisesti käyttää myös heidän omaa kieltään. Ostronit ovat työläisiä ja käsityöläisiä, mikä välittyy myös heidän kielessään. Kirjoitustyyli muistuttaa vahvasti japanilaista kalligrafiaa *shodō* ja sen alaluokkaa ”*sōsho*”. *Sōsho* on kalligrafian *shodō*n abstraktein versio, joka painottaa estetiikkaa ja taiteellisuutta luettavuuden sijaan. (TOKI 2015.)

Mielenkiintoiseksi ostronien kielen tekee heidän runsas symbolien käyttö. Fagerholt ja Lorentzon esittelivät diagrammin yhteydessä pienempiä, toissijaisia termejä, joista yksi oli *signifier* eli merkitsijä. Merkitsijät ovat diegeettisten elementtien alakategoria, jotka HUD-elementtien sijaan antavat hienovaraisia vinkkejä pelaajalle. Tämän avulla pelaaja voi edetä juonessa eteenpäin, löytää oikean reitin pelimaailman seuraavaan alueeseen ja niin edelleen. Esimerkiksi Dead Space:ssa käytettävät veritahrat ja tekstit seinällä toimivat varoituksena vaarasta, ja ne opastavat pelaajaa menemään oikeaan suuntaan. (Fagerholt ym. 2009, 52.)



Kuvio 20. Esimerkkejä Warframen ja Destiny 2:n merkitsijöistä. Vasemmalla Warframessa esiintyvät ostronilainen symboli, joka kuvaa poistumista tietyltä alueelta toiselle. Oikealla Destiny 2:ssa esiintyvä Lost Sector -symboli, joka merkitsee salaisen alueen sijaintia lähellä pelaajaa.

Tällaiset elementit ovat yleinen, mutta hienovarainen tapa antaa lisää informaatiota ympäristöstä, ja sekä Warframe että Destiny 2 hyödyntävät näitä elementtejä pelien ympäristöissä, kuten yllä oleva kuvio 20 esittää.

3.4 Destiny 2

Destiny on alun perin vuonna 2014 Bungien julkaisema FPS-toimintapeli. Pelissä olet guardian, "vartija", ja tehtävänäsi on estää suuren pahuuden suunnitelma syöstä maailma kaaokseen ja tuhota sieltä hyvyys ja 'valo'. Destiny 2 julkaistiin muutama vuosi myöhemmin vuonna 2017, ja vaikka tarina on muuttunut ja pelissä taistellaan uusissa paikoissa uusien hahmojen kanssa, vastakkainasettelu hyvän ja pahan välillä on edelleen olemassa.

Verrattuna Warframen maailmaan, Destiny-sarjassa esiintyvät elementit ovat olleet ole-massa jo ennen vihollisrotuja, ja ne juontavat usein juurensa pelissä paljon puhuttuun “kulta-aikaan”, joka oli pelin juonessa ihmiskunnan tärkeintä ja suurinta aikaa. Suurin osa elementeistä, joita Destiny-sarjassa näkyy, ovat aiemmin eri paikoissa asuneista ihmi-sistä kertovaa grafiikkaa, esimerkiksi Saturnuksen oma Titan-kuu, joka esiintyy vierailta-vana paikkana Destiny 2:ssa. Pelissä kuuta käytetään satamatukikohtana, ja suurin osa typografiasta ja graafisista elementeistä löytyvät ympäristössä olevista varastolaatikoista ja tukikohdan seiniltä. Kirjaintyyppi on varta vasten suunniteltu kyseistä tukikohtaa varten (Goryainov, 2017). Sen tueksi tukikohtaan suunniteltiin myös muuta grafiikkaa ja pikto-grammeja. On huomioitava, että Destiny 2 sisältää useita sijainteja, joissa käytetään sekä kyrillisiä aakkosia että kiinalaisia kanjeja. Suunnittelijatiimin on varmistettava, että ei-latinalaiset aakkosilla kirjoitetut sanat ja tekstit ovat oikein, ja että ne kuuluvat oikeasti siihen ympäristöön, mihin ne on tarkoitettu.



Kuvio 21. Destiny 2:lle suunniteltu kirjaintyyppi, joka esiintyy Titan-kuussa.

Yllä olevassa kuviossa 21 näkyy edellä mainittu huoli venäjänkielisen tekstin ja kiinalais-ten kanjien käytöstä. Sama ilmenee erityisesti Overwatchin kartoissa, jotka ovat raken-nettu täysin tietyn kulttuurin ympärille. Peli sisältää muun muassa kartoja, jotka sijoittu-vat Kreikkaan, Egyptiin ja Japaniin, ja niissä on kreikan- ja japaninkielistä tekstiä sekä hieroglyfejä. Hieroglyfit sisältävät joitakin referenssejä muihin Blizzardin kehittämiin peleihin. Yksi tällaisista symboleista on muun muassa World of Warcraftissa esiintyvän

Horde-ryhmän tunnus. En usko, että tässä tapauksessa hieroglyfeillä on pelissä min-käänlaista typografista roolia, vaan ne on liitetty peliin pelkästään koristeiksi.

Sekä Warframe että Destiny-sarja sisältävät eräänlaisen tekoälykumppanin. Warframessa tuo kumppani on Cephalon Ordis, joka näyttäytyy hologrammina ei-diegeettisenä elementtinä ruudun oikeassa sivussa. Ordisin kuvan alapuolelle ilmestyy tekstitys siitä, mitä se sanoo pelaajalle. Warframessa Cephaloneja on useampia kuin Ordis, ja ne muodostavat oman NPC-ryhmänsä pelimaailmassa. Niillä ei ole varsinaista fyysistä ”kehoa”, vaan pelissä olevat eri Cephalonit näyttäytyvät eräänlaisina hologrammeina. Ne puhuttelevat pelaajan hahmoa, jonka vuoksi Ordisia voi kuvailla diegeettiseksi, joka kuitenkin rikkoo hieman neljättä seinää.

Sekä Destinyssä että Destiny 2:ssa samankaltaisena kumppanina toimii pieni Ghost, mutta hologrammin sijaan Ghost on oikea, pelaajan kanssa matkustava fyysinen ”esine”. Ghostin rooli eroaa merkittävästi Ordisista. Pelaajan on mahdollista olla vuorovaikutuksessa Ghostin kanssa ja sen on mahdollista skannata, tutkia ja antaa lisää tietoa ympäristöstä pelaajalle. Kun pelaaja tuo Ghostin esille, se kertoo pienen symbolin avulla missä päin sen hetkinen tehtävä/objektiivi on. Tällaisessa toimeettomassa tilassa Ghost ikään kuin tuijottaa pelattavaa hahmoa. Kuten Ordis, myös Ghost on diegeettinen, ja ”toimetomuuksella” se rikkoo neljättä seinää, sillä pelaaja voi kokea, että pelimaailmassa esiintyvä tekoäly tuijottaakin pelaajaa suoraan ruudun läpi (kuvio 22).



Kuvio 22. Kuvakaappaus Destiny 2:n tekoäly Ghostista, joka toimii pelissä diegeettisenä elementtinä.

Destiny 2 sisältää myös useita erilaisia lyhyitä minitehtäviä, jotka pelaajan täytyy löytää opasteiden avulla peliympäristöstä. Kyseiset seikkailut esitetään pelissä muun muassa oransseilla ja sinisillä lipuilla tai pylväillä, joiden yhteydessä lukee tehtävän nimi ja kuvaus. Elementit ovat ei-diegeettisiä ja siten näkyvissä pelaajalle, mutta pohdittavaksi jää, näkeekö myös pelihahmo ne. Kyseessä on fyysinen pelimaailmassa oleva diegeettinen esine, jonka yllä esitellyn Ghostin on mahdollista skannata ja siten aloittaa tehtävä. Kun tehtävä on ”aktivoitu”, pelissä oleva esine eli diegeettinen elementti, katoaa, ja lipulla ollut varsinainen tehtäväkuvaus ja siihen liittyvä teksti siirtyy vasempaan yläkulmaan.



Kuvio 23. Esimerkkejä Destiny 2:n ympäristössä esiintyvistä elementeistä.

Kuvio 23 näyttää, kuinka nämä elementit, liput ja pylväät, näkyvät pelissä. Ilmiö muistuttaa etäisesti Dead Spacessa käytettyjä hologrammielementtejä, joskin Destiny 2 hyödyntää fyysisiä esineitä. Mielestäni tällaiset elementit rikkovatkin diegeettisyyden ja ei-diegeettisyyden rajaa.

4 Saavutettavuus

Tässä työssä saavutettavuudella viitataan peleissä niihin valintoihin ja asetuksiin, jotka auttavat pelaajaa etenemään pelissä riippumatta siitä, kuinka hyvä fyysinen tai psyykkinen kykenevyys pelaajalla itsellään on. Peliyhtiöt ja -suunnittelijat tekevätkin tietoisia päätöksiä saadakseen tehtyä peleistään saavutettavuudeltaan parempia. He ymmärtävät, että mitä saavutettavammin peli on suunniteltu, sitä laajemman yleisön se saa ja sitä suurempaa määrää pelaajia se miellyttää. Tällaisia valintoja voivat olla esimerkiksi kustomoitavat näppäinkomennot, tekstitykset, tekstien pistekoon sekä pelin värien muuttaminen. Saavutettavuus ei rajoitu pelkästään peleihin, vaan esimerkiksi Xbox-konsolien kehittäjä Microsoft on mahdollistanut konsolien käyttämisen äänikomennoilla. (Moss 2017.)

Ian Hamilton on saavutettavuusasiantuntija ja yksi Game Accessibility Guidelines-verkoston perustajista. Hamilton sai idean sivustoon työskenneltyään vuosia BBC:llä suunnittelijana ja myöhemmin osastolla, joka keskittyi saavutettavuuteen. Hän työsti lasten pelejä ja huomasi, kuinka suunnittelussa tehtiin jatkuvasti päätöksiä, jotka eivät huomioineet esimerkiksi typografiaan ja värien käyttöön liittyviä kysymyksiä, jättäen ulkopuolelle huomattavan osan pelaajista. (Moss 2014.)

Hamilton kertoo, kuinka ”hän oli naivisti kuvitellut, että peleissä saavutettavuus olisi yhtä suuressa roolissa kuin esimerkiksi turismissa ja rakennussuunnittelussa”. Jotta saavutettavuus ei jäisi pelien muiden elementtien alle, hän halusi kehittää Game Accessibility Guidelines-sivuston muiden saavutettavuuteen perehtyneiden asiantuntijoiden, suunnittelijoiden ja pelinkehittäjien kanssa. (Moss 2014.)

Game Accessibility Guidelines on verkossa toimiva eräänlainen pelien saavutettavuuden tietopankki, joka selittää saavutettavuuteen liittyviä perussääntöjä ja esimerkkejä siitä, kuinka pelejä on mahdollista suunnitella niin, että saavutettavuus huomioidaan peleissä paremmin. Sivustolla esitelty saavutettavuus ei siis rajoitu pelkästään graafisiin tai visuaalisiin valintoihin, vaan se paneutuu myös esimerkiksi kognitiivisiin, motorisiin ja kuulemiseen liittyviin ratkaisuihin. (Moss 2014; Game Accessibility Guidelines n.d.)

AbleGamers on vuonna 2004 perustettu voittoa tavoittelematon järjestö, joka toimii samoilla periaatteilla kuin Game Accessibility Guidelines ja sen tavoitteena on jakaa tietoa

saavutettavuudesta pelisuunnittelijoille ja pelaajille. Tämän lisäksi järjestö tekee aktiivisesti työtä auttaakseen suoraan toimintaesteisiä pelaajia saamaan peleistä enemmän irti esimerkiksi erilaisten apuvälineiden avulla. (Moss 2014; AbleGamers n.d.) AbleGamers julkaisi vuonna 2012 saavutettavuudesta ”Includification”-dokumentin, joka sisälsi tietoa ja esimerkkejä peleistä, jotka ovat huomioineet suunnittelussa saavutettavuuden.

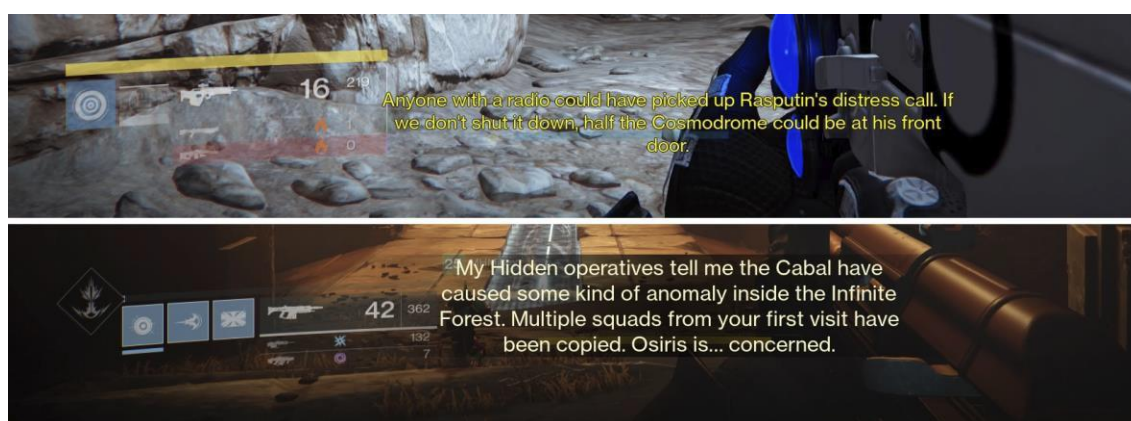
Vuonna 2017 kirjoitetussa artikkelissa Rich Moss haastattelee Hamiltonia ja Spohnia liittyen pelien saavutettavuuteen. Hamilton kertoo, että saavutettavuus on tällä hetkellä suurempaa kuin koskaan. Spohn lisää, että noin 12 vuotta sitten AbleGamers kysyi peliyhtiöiltä, ovatko ne ottaneet suunnittelussa huomioon rajoittuneet pelaajat, ja hänen mukaansa ”ainoastaan kourallinen” yhtiöistä vastasi myöntävästi. Nykyään järjestö kuu-lee viikoittain useita pelisuunnittelijoita, jotka ovat innoissaan saavutettavuutta lisäävien asetusten lisäämisestä peleihin. Näistä suunnittelijoista vähintään yksi on AAA-pelin tekijä. (Moss 2017.) AAA-peli on epävirallinen termi, jota käytetään peleistä, jotka on suunnitellut tai kehittänyt keskikokoiset ja suuret peliyhtiöt. Näissä tapauksissa tyypillisesti myös pelin suunnitteluun ja markkinointiin on varattu tavallista suurempi budjetti. Kyseessä on siis peli, joka on yritykselle strategisesti erittäin tärkeä ja jonka tekemiseen ja markkinointiin on panostettu tavanomaista enemmän (Nirvi 2012). Siitä huolimatta, että Spohn tuo esille suurien peliyhtiöiden asenteiden muutokset, hän kuitenkin mainitsee, että yhtiöt suosivat edelleen enemmän ladattavan sisällön eli DLC:n tuottamista ja julkaisemista saavutettavuuden sijaan.

Jokainen pelaaja voi tarvita tekstityksiä pelissä eri syistä eri tilanteissa. Tätä näkökulmaa tukien Hamilton ja Spohn nostavat esille Life is Strangen tekstitykset, joiden kokoa on mahdollista muuttaa aina erittäin suureksi asti, ”hella largeksi” (Moss 2017). Hamilton lisää, että Life is Strange nousee tässä tapauksessa esille eräänlaisena tiennäyttäjänä – hän mainitsee sen olevan harvinainen, jopa uniikki peli, jossa tekstityksen taakse on mahdollista lisätä tumma palkki, joka parantaa tekstin näkyvyyttä entisestään. (Moss 2017.) Tästä esimerkkinä toimii seuraavalla sivulla esitettävä kuvio 24. Hän huomauttaa, että peliteollisuus onkin jäljessä tekstitysten saavutettavuudessa. Hän nostaa esimerkiksi suoratoistopalvelut, kuten Youtuben ja Netflixin, ja kuinka kyseisissä palveluissa katsojalle annetaan oletuksena asetukset tekstityksille. Hamilton kuitenkin lisää, että vaikka peliteollisuudella on vielä merkittävä matka tähän pisteeseen, Life is Strange on tärkeä askel eteenpäin. (Moss 2017.)



Kuvio 24. Esimerkki mahdollisuudesta vaihtaa tekstityksen kokoa Life is Strangessa (Moss 2017).

Myös aikaisemmissa luvuissa mainittu Bungie on hyödyntänyt tällaista tekstityselementtiä Destiny 2:ssa. Ensimmäisessä Destinyssä tällaista palkkia ei ollut, jolloin tekstitykset näkyivät keltaisella. Mainitsin luvussa 2.2, kuinka yksi luettavuuteen vaikuttavista tekijöistä on se, kuinka hyvin teksti erottuu taustasta. Destiny 2 on huomionnut tämän muuttamalla tekstin keltaisesta valkoiseksi ja lisäämällä tekstityksen taakse tumman palkin. Ratkaisu ei kuitenkaan ole moitteeton, sillä Life is Strangeen verrattuna Destiny 2:ssa tekstityksen kokoa tai taustapalkin tummuutta ei ole mahdollista muuttaa.



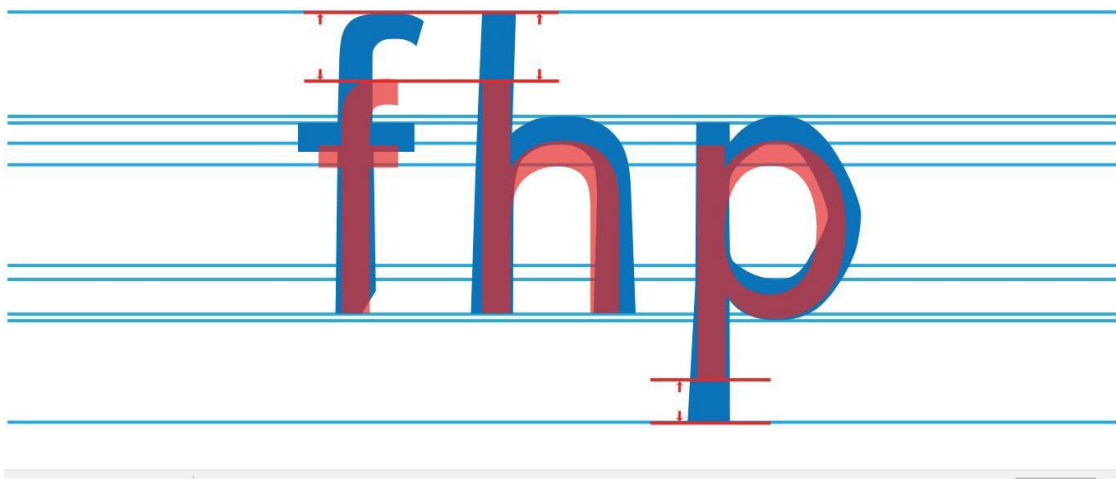
Kuvio 25. Tekstityksen luettavuuden erot Destinyssä (yllä) ja Destiny 2:ssa (alla).

Edellisellä sivulla esitellyssä kuviossa 25 ero näkyy käytännössä. Tekstitys näkyy kuvissa ympäristöissä, joissa taustalla on jonkinlaista hälyä. Verrattuna kuitenkin Destinyn keltaiseen tekstitykseen, Destiny 2:n tekstitys tummennetulla taustalla on huomattavasti luettavampaa.

4.1 The Last Door

The Last Door on The Game Kitchenin vuosien 2013–2016 aikana julkaisema, episodiluonteinen psykologinen kauhuseikkailupeli. Episodipelissä jokainen pelattava osa, niin sanottu luku tai episodi julkaistaan yksitellen tietyllä aikavälillä. Yhtä episodua voidaan verrata kokonaisen pelin DLC:hen. Erona on se, että yksi episodi tai luku ei tuo lisää jo valmiiseen peliin, vaan kaikki episodit luovat yhden valmiin tarinan. Seikkailupelissä pelaajan on ensisijaisesti ratkottava, tutkittava ja löydettävä ratkaisu pelin juonessa etenemiseen. Seikkailupeleissä pääpainotus on narratiivissa, pulmanratkaisussa eli puzzleissa sekä tutkailussa (Bronstring 2012). The Last Doorin lisäksi esimerkiksi edellä mainittu Life is Strange luokitellaan seikkailupeliksi.

Jo pelin suunnitteluvaiheessa The Game Kitchenille oli selkeä näkemys siitä, että se halusi kehittää pelin, jossa saavutettavuus on yksi pelin peruspilareista. Koska kyseessä on episodiluontoinen peli, peliyhtiö halusi keskittyä ottamaan saavutettavuuden huomioon jokaisen episodin suunnittelussa. (García 2013.) Alkunäkymältä The Last Door vaikuttaa suhteellisen tavalliselta indie-seikkailupeliltä, mutta sen urauurtava saavutettavuuden elementti erottaa sen kilpailijoistaan: The Last Dooria on mahdollista pelata käyttämällä erityisesti lukihäiriöisille suunniteltua Dyslexie Font -kirjaintyyppiä (García 2013). Kirjaintyyppin suunnittelija Pingonline mainitsee, kuinka suunnitellessaan fonttia hän sivuutti suurimman osan typografian peruseräitteistä. Sen sijaan hän halusi keskittyä kirjaintyyppin varsinaiseen luettavuuteen niin, että erityisesti lukihäiriöiset pelaajat huomioidaan. Esimerkkeiksi tällaisista luettavuutta parantavista elementeistä Pingonline mainitsee kirjainten raskaammat alaosat, suurempi x- korkeus ja suurempi välistys. (Pingonline 2017.)



Kuvio 26. Havainnekuva tavallisen groteskin ja Dyslexie Fontin välillä. Dyslexie Font on esitetty kuvassa sinisellä (Pingonline n.d.).

Yllä esitetystä kuviosta 26 Dyslexie Fontin erot näkyvät käytännössä. Sen lisäksi, että kyseinen kirjaintyyppi on mahdollista vaihtaa oletusfontin tilalle, The Last Doorin asetuksista voi myös lisätä äänitekstitykset. Äänitekstityksillä tarkoitetaan pelissä esiintyvien äänien litterointia. Esimerkiksi kuviossa 27 oikeassa yläkulmassa lukee, minkälainen ääni ja mistä suunnasta ääni pelissä sillä hetkellä kuuluu. Hamilton mainitsee, kuinka vuoden 2015 julkaistussa toimintaseikkailupelissä Rise of the Tomb Raider äänitekstitykset ovat esimerkillisen tarkkoja (Moss 2017). Orkestraalinen musiikki ja ääniefektit luovat suuren osan The Last Doorin tunnelmasta, minkä vuoksi The Game Kitchen koki, että pelaaja menettää merkittävän osan pelikokemuksesta, jos hänen ei ole mahdollista kuulla musiikkia. Sen vuoksi suunnittelijat halusivat luoda pelaajalle mahdollisuuden saada kokea pelin tunnelma mielikuvituksen avulla. (García 2013.)



Kuvio 27. Kuvakaappaus The Last Door -pelin äänitekstityksistä kuvan oikeassa yläkulmassa (García 2013).

Koska The Last Door on seikkailupeli, ja narratiivi on pelissä keskeisessä roolissa, pelistä löytyy runsaasti tekstiä. Tavaroiden kuvaukset, kirjeet, päiväkirjat ja muut mahdolliset dokumentit, joita pelin päähenkilö löytää, voi olla tekstimäärältään hyvinkin runsasta. The Last Doorin yleisen tunnelman tueksi pelin kirjaintyyppi on valittu pikselityylinen, tekstuuraa muistuttava goottilainen kirjaintyyppi. Goottilaiset kirjaintyypit ovat nykyisin suhteellisen harvinaisia (García 2013; Itkonen 2012: 69), jonka vuoksi on muistettava luvun 2.3 ja Mertzin kommentti typografian sopivuudesta pelin yleiseen teemaan.

Koska The Game Kitchen oli tietoinen goottilaisten kirjaintyyppien vaikeasta luettavuudesta, he halusivat lisätä kirjaintyyppin, joka on varta vasten suunniteltu lukihäiriöisille. Heidän mukaansa tällainen fontti ei auta ainoastaan lukihäiriöisiä vaan kaikkia, joilla on hankaluuksia lukea tekstiä. Seuraavalla sivulla esitetty kuvio 28 on samasta kohdasta peliä kuin kuvio 27, mutta oletusfontin tilalle on lisätty lukihäiriöisille suunniteltu fontti.



Kuvio 28. Kuvakaappaus The Last Doorista, jossa oletusfontti on vaihdettu Dyslexie Fontiksi (García 2013).

Yllä esitelty kuva näyttää, kuinka paljon luettavuus paranee oletusfonttiin verrattuna. Kirjaintyyppien vaihtamisen lisäksi The Game Kitchen mainitsee, että toisen peliepisodin kohdalla he pyrkivät laajentamaan pelissä olevia kielivaihtoehtoja (García 2013). Mielestäni pelissä, jossa painotus on teksteissä ja narratiivissa, kielivaihtoehtojen lisääminen ja laajentaminen on huomattava parannus. Peliyhtiö on kiinnostunut kehittämään ja julkaisemaan pelin, joka antaa kaikille halukkaille tasavertaisen mahdollisuuden pelata The Last Dooria (vrt. 2.1).

4.2 Overwatch

Overwatch on saavutettavuuden kannalta kiinnostava tapaus. Saavutettavuus on huomioitu pelissä monella eri tavalla ja se on saanut tästä huomasti kiitosta. Pelissä on muun muassa mahdollisuus muokata täysin jokaisen hahmon asetuksia erikseen sen mukaan, miten ne liikkuvat ja mikä sopii pelaajalle parhaiten. Pelaajan on lisäksi mahdollista

muokata ei-diegeettisen tähtäysristikon kokoa ja väriä sekä muita spatiaalisia elementtejä oman pelityylin ja tarpeiden mukaiseksi. Eräs Reddit-forumin käyttäjä, zak552, onkin maininnut, että Overwatchin ansiosta hänen on ollut mahdollista pelata tarkka-ampujana ensimmäistä kertaa elämässään (Moss 2017).

Pelattavuusasetusten lisäksi Overwatch on huomionnut värisokeat pelaajat ja vie pelin väriasetusten muuttamisen erittäin pitkälle. Jos pelin asetuksista vaihtaa käyttöliittymien tai valikoiden värejä värisokeuden mukaan, yleensä ainoastaan tärkein tieto muuttaa väriä. Videopeleissä ja erityisesti PVP-peleissä tällainen tärkeä tieto on esimerkiksi HUD ja tietyt spatiaaliset elementit, jotka välittävät tietoa oman sekä vastakkaisen joukkueen pelaajista ja esimerkiksi hahmojen jäljellä olevasta elämästä. Jos sen sijaan Overwatchissa haluaa vaihtaa kyseisiä asetuksia, käytännössä kaikki ruudulla näkyvät elementit vaihtavat väriä.

Tämän tyylinen värimuutos näyttää olevan tietoinen päätös, ja Blizzard on saattanut haluta tehdä näin pelin värikyyden takia. Oli kyse vanhasta japanilaisesta temppelistä kirsikankukkapuineen tai eteläamerikkalaisesta juhlakadusta piñatoineen, jokainen pelattava kartta on kyllästetty yksityiskohdilla ja dynaamisilla väreillä. Jotta tällaisessa peliympäristössä olisi mahdollisimman vaivaton navigoida, ilmeisesti tehokkain tapa on ollut muuttaa koko ympäristö sen mukaan, millainen näkörajoite pelaajalla saattaa olla.

Vaikka värisokeusvaihtoehdot vaikuttavat aluksi hyvältä, Battle.netin Overwatch-forumeilla värisokeat pelaajat ovat kritisoineet asetusten toimivuutta – ja toimimattomuutta. Eräs Overwatch-pelaaja, Kolorbind, nosti esille helmikuussa 2017 oman tilanteensa: hänellä on protanopia eli puna-vihersokeus. Hän näkee siksi kaikki pelissä esiintyvät punaiset elementit harmaana. Hän kirjoittaa, että Overwatchissa esiintyvät värisokeusvaihtoehdot eivät paranna pelattavuutta, sillä ne toimivat ainoastaan eräänlaisina värisuodattimina pelissä. (Kolorblind 2017.) Pelin puna-viherasetuksilla punainen ei muutu ainoastaan vihollisilla, vaan asetus muuttaa kaiken pelissä esiintyvän punaisen tuon asetuksen mukaan. Seuraavalla sivulla kuvio 29 esittää, miltä peli näyttäisi, jos pelaajalla olisi tritanopia eli sini-keltasokeus. Pelissä käytettävä asetus muuttaa kaiken ympäristössä olevan joko violetiksi tai vihreäksi, mikä voi luoda pelaajalle hyvinkin kaoottisen pelikokemuksen.



Kuvio 29. Kuvakaappaus pelissä tapahtuvasta taistelusta, jossa käytetään sini-vihersokeutta varten suunniteltua asetusta. Sen lisäksi, että vihollispelaajan ääriviivat ovat violetit, myös pelattavan hahmon ase, ympäristö ja ruudun reunoilla näkyvä metaelementti ovat samalla sävyllä.

Aikaisemmin tänä vuonna Overwatchin pääsuunnittelija Jeffrey Kaplan vastasi Koloblin-din viestiketjuun olevansa tietoinen ongelmasta. Hän lisäsi, että Overwatchin suunnitteluryhmä haluaisi muuttaa värisokeusasetuksia myötäilemään Overwatch Leaguessa hyödynnettävää värikoodausta. (Kaplan 2018.) Overwatch Leaguen väriasetuksissa vastakkaisten joukkueiden pelaajien taidot, asut ja kaikki tärkeä HUD-pohjainen tieto väritetty tiimin omalla tehostevärillä. Kuvio 30 esittää, kuinka erään joukkueen hahmon kaikki värit on muutettu vihreän sävyisiksi. Tämän avulla ainoastaan pelaajalle tärkein tieto voidaan nostaa näkyviin, eikä sillä ole riskinä sekoittua peliympäristöön. Kolorblind huomauttaakin, että tällainen lähestyminen värisokeuteen olisi suuri parannus nykytilanteeseen (Kolorblind 2017).



Kuvio 30. Kuvakaappaus pelaajan hahmosta, jossa joukkueen vihreä teema näkyy vahvasti HUDissa sekä metaelementeissa (Harrison 2018). Tällaista tyyliä hyödyntämällä värisokeus olisi paljon helpommin huomioitavissa e-urheilun ulkopuolella.

Värisokeusasetukset on lisätty myös Destiny 2:een, mutta verrattuna Overwatchiin, se soveltaa edellä mainittua täsmällisyyttä, jossa ainoastaan tärkeimmät elementit muuttuvat. Valittaessa sama värisokeustila, vain pieni murto-osa ruudulla näkyvästä informaatiosta muuttuu värisokeuden mukaan, kuten seuraavan sivun kuvio 31 esittää. Pelin yleisilme pysyy samana, mutta värisokean pelaajan on silti mahdollista saada kaikki tärkein informaatio. Kysynkin, minkä takia tällaista lähestymistapaa ei ole hyödynnetty Overwatchissa alusta alkaen? Ajatus, että värisokeusasetus muuttaa kaiken ruudulla sen takia, että pelin yleisilme on värikäs, vaikuttaa kömpelöltä.



Kuvio 31. Destiny 2:ssa esiintyviä tavaroita nähtynä normaaleilla asetuksilla (yllä) ja deuteranopialle eli puna-vihersokeudelle suunnitellulla asetuksella (alla). Ainoastaan pelaajalle tärkein tieto eli tavaroiden harvinaisuus on muokattu värisokeuden mukaan.

Tämän lisäksi, että Overwatchin tämänhetkiset värisokeusasetukset ovat heikkoja, se kompastuu pahasti kirjaintyyppeihin. Blizzard on valinnut Overwatchin johtavaksi fontiksi Big Noodle Too. Kyseessä on korkea ja kapea, oikealle kallistuva kirjaintyyppi. Yksittäisten kirjainten välistys on pieni ja kirjaintyyppi muistuttaakin lähes monospace-kirjaintyyppiä. Tällaisissa fonteissa yksittäisten kirjainten välistys on vakio riippumatta kirjainten koosta (ks. elokuvakäsikirjoituksissa käytetty Courier New).

Big Noodle Toota käyttävien otsikoiden lisäksi Overwatch sisältää valikkotekstejä, joissa käytetään jo luvussa 2.3 mainittua kirjaintyyppiä Futura No. 2D. Kyseessä on verkkoympäristöön tarkoitettu versio Futurasta, ja se toimii huomattavasti paremmin valikoissa fontin matalampien ja toisistaan eroavien muotojen vuoksi. Tämän lisäksi pienet pelissä tehtävät käskyt, jotka näkyvät ruudun vasemmassa laidassa (huomaa kuvio 30) hyödyntävät tavanomaista groteskia, mahdollisesti Helveticaa.

Tässä tapauksessa saavutettavuudelliseksi ja typografiseksi ongelmiksi nousevat kuitenkin Blizzardin tekemät valikkovärit ja niiden ristiriita kirjaintyyppien kanssa. Edellä esitellyissä kuvioissa näkyy Overwatchin typografiassa laajalti esiintyvä ongelma. Lukihäiriöiselle pelaajalle erityisesti Big Noodle Toota hyödyntävä teksti voi olla erityisen hankala

hahmottaa, koska tekstin alaosa sulautuu lähes kokonaan muuhun taustaan liukuväritehosteen takia. Tämän lisäksi edellä mainittu kirjainten samanlaisuus ja korkeus vaikeuttaa sekä niiden hahmottamista että luettavuutta (kuvio 32). Huomionarvoista on myös kuviossa näkyvän Finding Game-tekstin yläpuolella oleva palkki. Se ilmoittaa pelaajan olevan ”jonossa” eli Overwatch etsii pelaajalle joukkuetta ja peliä, johon hän voi liittyä. Ruudun yläkulmassa lukee ”Quick Play”, mutta tumman sininen teksti tumman sinisellä pohjalla on lähes mahdotonta lukea.



Kuvio 32. Kuvakaappaus Overwatchin Finding Game -valikosta, ja Big Noodle Toon ongelma luettavuuteen liittyen.

Overwatchissa on useita erilaisia ja -näköisiä hahmoja, joita voi tarkastella pelattavien pelien välillä tarkemmin niille suunnitelluilla hahmosivuilla. Kyseinen sivu (kuvio 33) sisältää muun muassa pelin sisäisiä kosmeettisia ulkoasuja hahmoille, repliikkejä sekä sprayta. Kosmeettisissa ulkoasuissa eli skineissä on erilaisia arvokkuustasoja, jotka on listattu eri väreillä. Kuvio 33 kuitenkin osoittaa, kuinka valitut värit aiheuttavat ristiriitaisia yhdistelmiä, kuten kirkas violetti vaalean sinisellä pohjalla. Sen seurauksena teksti saattaa paikoin olla hyvinkin hankalalukuista. Lukeminen hankaloituu entisestään, jos ruutu on pieni, tai kuvan laatu on muutoin heikko.



Kuvio 33. Overwatchin hahmovalikoima, josta pystyy tarkastelemaan hahmon ulkoasua eli skinä.

Koen, että erityisesti valikkojen väri on kummallinen ongelma – juuri aikaisemmin mainitsin, että Overwatch on pyrkinyt tekemään saavutettavuuteen liittyviä päätöksiä värisokeuteen liittyen. Kun kyse on kirjaintyypeistä, suunnittelijat ovat kompastuneet jo kalkkiviivoilla. Koen, että suuri AAA-luokan peli kuten Overwatch toimii tiennäyttäjänä muille pelisuunnittelijoille, erityisesti pienemmille peleille. Mitä enemmän suuri peliyhtiö ottaa saavutettavuuden huomioon, sitä paremmin se toimii esimerkkinä pienemmille yhtiöille. Jos suuret peliyhtiöt eivät näe saavutettavuutta tärkeänä elementtinä pelimaailmassa, miten paljon pienempi yhtiö kokisi sen välttämättömäksi? The Last Doorin lähestymistapa on kuitenkin poikkeuksellista, eikä sitä näe läheskään kaikissa indiepeleissä, saati AAA-tasolla.

5 Yhteenveto

Kun digitaaliseen ympäristöön suunniteltavaa typografiaa verrataan painettuun mediaan, pääperiaatteet pysyvät samana. Suunnittelijan on tiedettävä typografian ja kirjaintyyppien peruspiirteet. Hänen on kiinnitettävä huomiota kirjaintyyppien kokonaisluettavuuteen ja siihen, toimiiko se siinä ympäristössä, johon se suunnitellaan. Hänen on myös tiedettävä, miten kirjaintyyppien pikselitiheys eroaa digitaalisessa ja painetussa ympäristössä toisistaan. Tästä johtuen typografia on pidettävä ensisijaisesti luettavuudeltaan hyvänä – fonttien koristeellisuus on toissijaista.

Videopelien typografiaa ja käyttöliittymiä tarkasteltaessa on mahdollista soveltaa joitain elokuvakerronnassa ja äänimaailmojen suunnittelussa käytettyjä käsitteitä. Diegesistä pystyy soveltamaan myös pelimaailmoihin, kunhan pelimaailmat nähdään tarinoina eikä pelkkinä viihdepaketteina. Terminä diegesis tarkoittaa sitä maailmaa, johon tarina sijoittuu. Diegesiksellä ja diegeettisillä elementeillä tarkoitetaan niitä elementtejä, jotka on suunnattu pelattavalle hahmolle. Pelaaja hyödyntää ei-diegeettisiä elementtejä, joista perinteisimpiä ovat pelien HUDit ja päävalikot. Elementtien rajat ovat häilyviä, sillä esimerkiksi pelaajalle suunnattua tietoa on mahdollista upottaa pelimaailmaan hahmon omistamiin tavaroihin (ks. Fallout 3). Fontit vaikuttavat olennaisena osana diegeettisen kokemuksen luomiseen. Ei-diegeettiset elementit sietävät kohtalaisesti pelin tyylistä poikkeavia kirjaintyyppejä. Sekä fantasia- että scifipeleissä voidaan esimerkiksi käyttää Futuraa. Ei-diegeettiset HUD-elementit voidaan muuttaa myös hologrammeiksi, jolloin tieto on suunnattu sekä pelaajalle että pelattavalle hahmolle (ks. Dead Space). Tällöin kirjaintyyppien on noudatettava täsmällisemmin pelin yleistä ilmettä, jotta diegesiskokemus saadaan maksimoitua ja jotta neljäs seinä voidaan rikkoa.

Typografian luettavuus ja kirjaintyyppien sopivuus peliin on vahvasti sidoksissa pelin yleiseen saavutettavuuteen. Typografiaa ei pitäisi suunnitella pelkästään näkörajoitteille pelaajille, sillä saavutettavuus hyödyttää kaikkia. Tekstityksen koon muuttaminen ja tumman palkin lisääminen pelissä esiintyvien tekstitysten taakse vaikuttavat esimerkiksi huomattavasti luettavuuteen, ja pelissä käytetyt värit vaikuttavat olennaisesti tekstien ja HUD-elementtien selkeyteen. Tekstien luettavuutta heikentävät liian saman sävyiset värit tekstin ja taustan kanssa sekä esimerkiksi liukuvärit. Tärkeintä värisokeusasetusten suunnittelussa on, että pelaajalle tärkein tieto eroaa taustasta kunnolla. ”Vähemmän on enemmän” on parempi kuin kaikkien värien muuttaminen ruudulla.

Opinnäytetyön tekeminen oli mielenkiintoinen oppimiskokemus. Huomasin, että digitaalisessa ja painetussa ympäristössä pätevät pitkälti samat typografian säännöt, minkä vuoksi erityisesti ensimmäisen luvun koostaminen oli helpompaa kuin kuvittelin. Eniten työtä minulle aiheutui diegesisteorian kirjoittamisesta. Diegesis ja diegesisteoria itsessään olivat minulle täysin uutta, minkä takia minun oli opiskeltava aiheeseen liittyvää teoriaa samalla, kun analysoin elementtejä työssä esitetyistä peleistä. Rajauksen pitäminen typografiassa oli ajoittain hankalaa. Erityisesti Destiny 2 sisältää huiman määrän symboleja, logoja ja muuta grafiikkaa, joten elementtien jättäminen joko rajauksen ulkopuolelle tai sisällyttäminen tekstiin oli vaikea päättää. Tämän lisäksi diegesis ja saavutettavuus ovat molemmat laajoja kokonaisuuksia, joille olisi mahdollista varata sata sivua per aihe. Haasteena olikin saada pidettyä teksti kompaktina, mutta silti informatiivisena ja johdonmukaisena. Kuvamateriaalin valinta oli myös hankalaa, sillä osa analysoitavien pelien käyttöliittymistä päivittyi ja muuttui koko ajan työn kirjoittamisen aikana.

Onnistuin mielestäni yltämään asettamiini tavoitteisiin kaikesta huolimatta hyvin. Selvitin, minkälaisia typografisia valintoja videopeleissä on viime vuosien aikana tehty, minkälaisia asioita videopelitypografiaa suunniteltaessa on huomioitava, ja miten typografia vaikuttaa videopelien yleiseen ilmeeseen. Onnistuin myös soveltamaan teatterin ja elokuvataiteessa käytettyjä termejä, ja kirjoittamaan niistä informatiivisesti videopeleihin liittyen.

Työtä voi mielestäni jatkaa useasta näkökulmasta. Haluaisin tarkastella, miten pelien lokalisointi vaikuttaa typografian suunnitteluun. Visuaalisia valintoihin liittyen olisi kiinnostavaa käydä läpi myös peleihin liittyvät markkinointimateriaalit. Olisi kiinnostavaa tarkastella, pidetäänkö typografia identtisenä myös esimerkiksi pelin edustustapahtumissa ja edelleen, kuinka suuri rooli näillä ympäristöillä on pelien sisäiseen ilmeeseen. Diegesistä olisi mahdollista tutkia pidemmälle varsinaisen käyttäjäkokemuksen nojalla. Kysymykseksi nousisi, kuinka paljon typografia tai sen puuttuminen vaikuttaa yleiseen käyttäjäkokemukseen ja neljännen seinän rikkoutumiseen. Tähän liittyen olisi mahdollista analysoida Mirror's Edge ja Assassin's Creed -pelejä, jotka hyödyntävät ympäristöä välittämään informaatiota ilman HUD-elementtejä. Diegeettisyyttä olisi mahdollista tarkastella myös 2D-pelien näkökulmasta.

Lähteet

Andrews, Marcus 2010. Game UI Discoveries: What Players Want. <https://www.gamasutra.com/view/feature/4286/game_ui_discoveries_what_players_.php> (luettu 13.2.2018).

Bronstring, Marek 2012. Adventure Gamers: What are adventure games? <<https://adventuregamers.com/articles/view/17547>> (luettu 15.3.2018).

Bungie n.d. Destiny Typography. <<https://www.bungie.net/en/AboutUs/Index#!page=styleguide>> (luettu 30.10.2017).

Ellis, Barrie, Ford-Williams, Gareth, Graham, Lynsey, Grammenos, Dimitris & Hamilton, Ian n.d. Game Accessibility Guidelines. <<http://gameaccessibilityguidelines.com/advanced/>> (luettu 16.3.2018).

Fagerholt, Erik & Lorentzon, Magnus 2009. Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games. <<http://www.dice.se/news/beyond-hud-user-interfaces-increased-player-immersion-fps-games/>>. Luettavissa osoitteessa <<http://www.dice.se/wp-content/uploads/2014/12/beyond-the-hud-091025.pdf>>.

Goryainov, Dima 2017. Graphic design and custom font created for the Titan destination in Destiny 2. <<http://dimagoryainov.tumblr.com/post/165606440962/graphic-design-and-custom-font-created-for-the>> (luettu 6.3.2018)

García, Mauricio 2013. The Game Kitchen: Reducing Accessibility Barriers on an Adventure Game. <<http://thegamekitchen.com/blog/reducing-accessibility-barriers-on-an-adventure-game/>> (luettu 14.3.2018).

Hildén, Jonatan, Koponen, Juuso & Vapaasalo, Tapio 2016. Tieto Näkyväksi – informaatiomuotoilun perusteet. Aalto ARTS Books: Helsinki.

Itkonen, Markus 2012. Typografian käsikirja. 4., laajennettu painos. Helsinki: RPS-yhtiöt.

Itkonen, Markus n.d. Markus Itkonen. <<http://markusitkonen.info>> (luettu 19.3.2018).

Kolorblind 2017. Please, fix the colorblind mode. <https://us.battle.net/forums/en/overwatch/topic/20753288468#post-1> (luettu 28.3.2018).

Mertz, Carol 2015. Gamasutra: The Importance of Typography in Video Games <https://www.gamasutra.com/blogs/CarolMertz/20150513/243306/Down_to_the_Letter_The_Importance_of_Typography_in_Video_Games.php> (luettu 5.2.2018).

Moss, Richard 2014. Polygon: Why game accessibility matters. <<https://www.polygon.com/features/2014/8/6/5886035/disabled-gamers-accessibility>> (luettu 16.3.2018).

Moss, Rich 2017. Gamasutra: 7 Examples of Accessibility Design that Developers Should Study. <https://www.gamasutra.com/view/news/299850/7_examples_of_accessibility_design_that_developers_should_study.php> (luettu 5.2.2018)

Nirvi, Niko 2012. Pelit: Sanojen synty. <<https://www.pelit.fi/artikkelit/sanojen-synty/>> (luettu 23.2.2018).

Pingonline n.d. Dyslexie Font. <<https://www.dyslexiefont.com/en/typeface/>> (luettu 20.01.2018)

Russell, Dave 2011. Dev.Mag: Video game user interface design: Diegesis theory <<http://devmag.org.za/2011/02/02/video-game-user-interface-design-diegesis-theory/>> (luettu 5.2.2018)

The AbleGamers Charity n.d. <<http://www.ablegamers.org/faq/>> (luettu 25.3.2018).

Tieteen termipankki 2018. Filosofia:narratiivi. <<http://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:narratiivi>> (luettu 13.2.2018).

TOKI 2015. Toki: Shodo, Japanese calligraphy. <<https://www.toki.tokyo/blogt/2015/8/26/shodo-japanese-calligraphy>> (luettu 28.3.2018).

Wikipedia 2018a. Friz Quadrata. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Friz_Quadrata> (luettu 12.2.2018).

Wikipedia 2018b. Heijastusnäyttö. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Heijastusnäyttö> (luettu 6.3.2018).

Kuvalähteet

Kuvio 6. bytemeah 2011. Why I hate Skyrim UI. Katsottavissa osoitteessa <<https://www.youtube.com/watch?v=nnJOOjlmeLI>> (katsottu 27.3.2018). 1:33.

Kuvio 8. I Like Interfaces 2015. Skills UI – Dragon Age: Inquisition. <<https://ilikeinterfaces.com/2015/01/19/skills-ui-dragon-age-inquisition/>> (luettu 27.3.2018).

Kuvio 10. Brown, Peter 2017. Stick and Move: Cuphead Review <<https://www.gamespot.com/reviews/cuphead-review/1900-6416777/>> (luettu 27.3.2018)

Kuvio 13. Lee, Joshua 2013. Default UI Basics. Katsottavissa osoitteessa <<https://www.youtube.com/watch?v=NJ9DxrWT49Y>> (katsottu 26.3.2018). 8:00.

Kuvio 15. Fallout n.d. Fallout 3. <<https://fallout.bethesda.net/games/fallout-3>> (luettu 15.2.2018).

Kuvio 16. Dennis, Mitchell, 2015. BA6: Looking at the UI in Dead Space. <<https://mitchelldennisua.wordpress.com/2015/03/25/ba6-25032015-looking-at-the-ui-from-dead-space/>> (luettu 27.3.2018).

Kuvio 17. Bell, Larryn 2017. Fallout 4: How to Use V.A.T.S. <<https://www.usgamer.net/articles/26-09-2017-fallout-4-how-to-use-vats>> (luettu 27.3.2018).

Kuvio 24. Moss, Rich 2017. Gamasutra: 7 Examples of Accessibility Design that Developers Should Study. <https://www.gamasutra.com/view/news/299850/7_examples_of_accessibility_design_that_developers_should_study.php> (luettu 5.2.2018)

Kuvio 26. Pingonline n.d. Dyslexie Font. <<https://www.dyslexiefont.com/en/typeface/>> (luettu 20.01.2018)

Kuvio 27. García, Mauricio 2013. The Game Kitchen: Reducing Accessibility Barriers on an Adventure Game. <https://thelastdoor.com/external_images/accessibility_post/TDL-screenshot-closedcaptions-700.jpg> (luettu 14.3.2018).

Kuvio 28. García, Mauricio 2013. The Game Kitchen: Reducing Accessibility Barriers on an Adventure Game. <https://thelastdoor.com/external_images/accessibility_post/TDL-screenshot-closedcaptions-dislexia-700.jpg> (luettu 14.3.2018).

Kuvio 30. Harrison, Chris Bam 2018. Prototypr: Overwatch League's UI is an eSports game changer. <<https://blog.prototypr.io/how-overwatch-leagues-ui-is-an-esports-game-changer-9db218c0d466>> (luettu 6.4.2018).

Työssä käsitellyt pelit

Cuphead. 2017. Moldenhauer, Chad, Moldenhauer & Jared, Moldenhauer. Oakville, Kanada: StudioMDHR.

Dead Space. 2008. Condrey, Michael & Robbins, Bret. Yhdysvallat: EA Redwood Shores.

Destiny. 2014. McQuillan, James. Yhdysvallat: Bungie.

Destiny 2. 2017. Smith, Luke. Yhdysvallat: Bungie.

Diablo 3. 2012. Wilson, Jay. Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

Dragon Age: Inquisition. 2014. Laidlaw, Mike. Edmonton, Alberta, Kanada: Bioware Edmonton.

Fallout 3. 2008. Howard, Todd. Yhdysvallat: Bethesda Game Studios.

Overwatch. 2016. Metzen, Chris, Kaplan, Jeff & Keller, Aaron. Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

The Last Door. 2013–2016. Espanja: The Game Kitchen.

Warframe. 2013. McGregor, Scott & Sinclair, Steve. London Ontario, Kanada: Digital Extremes.

World of Warcraft. 2004. Chilton, Tom, Kaplan, Jeff & Pardo, Rob. Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.